(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6282360号
(P6282360)
(45)発行日　平成30年2月21日(2018.2.21)　(24)登録日　平成30年2月2日(2018.2.2)

(51)Int.Cl.　　F I
A63F 7/02 (2006.01)　　A63F 7/02 352F
A63F 5/04 (2006.01)　　A63F 7/02 328
　　A63F 5/04 512S

請求項の数 2　(全 47 頁)

(21)出願番号　特願2017-2291(P2017-2291)
(22)出願日　平成29年1月11日(2017.1.11)
(62)分割の表示　特願2015-223526(P2015-223526)の分割
　原出願日　平成27年11月13日(2015.11.13)
(65)公開番号　特開2017-86943(P2017-86943A)
(43)公開日　平成29年5月25日(2017.5.25)
　審査請求日　平成29年1月11日(2017.1.11)

(73)特許権者　598098526
株式会社ユニバーサルエンターテインメント
東京都江東区有明三丁目７番２６号　有明フロンティアビルＡ棟
(74)代理人　100162031
弁理士　長田　豊彦
(74)代理人　100175721
弁理士　高木　秀文
(72)発明者　平原　正義
東京都江東区有明三丁目７番２６号

審査官　井上　昌宏

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技システム及び遊技用装置

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
記憶媒体を受け付け可能であって当該記憶媒体の識別情報を読み込む記憶媒体情報読込手段と、
消費金額と前記識別情報とを対応付ける対応付け手段と、
を備え、
入金額の残額及び遊技媒体の残数が共に無く、且つ、遊技者の操作に基づく信号を所定時間受けていないと判断されると、前記消費金額と前記識別情報との対応付けを終了することを特徴とする遊技システム。
【請求項２】
記憶媒体を受け付け可能であって当該記憶媒体の識別情報を読み込む記憶媒体情報読込手段と、
消費金額と前記識別情報とを対応付ける対応付け手段と、
を備え、
入金額の残額及び遊技媒体の残数が共に無く、且つ、遊技者の操作に基づく信号を所定時間受けていないと判断されると、前記消費金額と前記識別情報との対応付けを終了することを特徴とする遊技用装置。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】

本発明は、パチンコ機やパチスロ機等の遊技機に用いられる遊技システムや遊技用装置の技術に関する。

【背景技術】

【０００２】

従来、パチンコ機やパチスロ機等の遊技機に用いられる遊技システムや遊技用装置の技術は公知となっている。例えば、遊技用装置に入金した額の合計を記憶媒体に記憶させる技術が提案されている（特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【特許文献１】特開２００１－３４０６２３号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかしながら、特許文献１に記載のような技術においては、遊技者の各要望に対して柔軟に対応することが可能な遊技システムや遊技用装置が求められている。

【０００５】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技者に対して有益な遊技システムや遊技用装置を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

本発明に係る遊技システムは、記憶媒体を受け付け可能であって当該記憶媒体の識別情報を読み込む記憶媒体情報読込手段と、消費金額と前記識別情報とを対応付ける対応付け手段と、を備え、入金額の残額及び遊技媒体の残数が共に無く、且つ、遊技者の操作に基づく信号を所定時間受けていないと判断されると、前記消費金額と前記識別情報との対応付けを終了することを特徴としている。

【０００７】

また、本発明に係る遊技用装置は、記憶媒体を受け付け可能であって当該記憶媒体の識別情報を読み込む記憶媒体情報読込手段と、消費金額と前記識別情報とを対応付ける対応付け手段と、を備え、入金額の残額及び遊技媒体の残数が共に無く、且つ、遊技者の操作に基づく信号を所定時間受けていないと判断されると、前記消費金額と前記識別情報との対応付けを終了することを特徴としている。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、遊技者に対して有益な遊技システムや遊技用装置を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】本発明に係る遊技用装置を含む遊技システムの基本概要を示す図である。

【図２】遊技媒体取扱装置の構成を示すブロック図である。

【図３】サーバ装置の構成を示すブロック図である。

【図４】パチンコ機の構成を示すブロック図である。

【図５】パチスロ機の構成を示すブロック図である。

【図６】各台表示機の構成を示すブロック図である。

【図７】遊技媒体取扱装置、パチンコ機及び各台表示機の接続を示す構成図である。

【図８】遊技媒体取扱装置、パチスロ機及び各台表示機の接続を示す構成図である。

【図９】パチンコ機に用いられる遊技媒体取扱装置の外観図である。

【図１０】パチスロ機に用いられる遊技媒体取扱装置の外観図である。

【図１１】パチンコ機の外観を示す斜視図である。

【図１２】パチンコ機の分解斜視図である。

【図１３】パチスロ機の外観構造を示す斜視図である。
【図１４】パチスロ機の内部構造を示す図であり、ミドルドアを閉じた状態の斜視図である。
【図１５】パチスロ機の内部構造を示す図であり、ミドルドアを開けた状態の斜視図である。
【図１６】各台表示機を模式的に示す正面図である。
【図１７】本発明に係る遊技用装置を含む遊技システムのシステム構成図である。
【図１８】遊技媒体の貸出処理手順を示すフローチャートである。
【図１９】表示手段に表示される選択画面を示す正面図である。
【図２０】第一実施形態におけるカードロック処理を示すフローチャートである。
【図２１】第一実施形態における消費金額の表示処理を示すフローチャートである。
【図２２】表示手段に表示される消費金額の表示画面を示す正面図である。
【図２３】第一実施形態における消費金額表示の一例を示すタイムチャートである。
【図２４】第二実施形態におけるカードロック処理を示すフローチャートである。
【図２５】第二実施形態における消費金額の表示処理を示すフローチャートである。
【図２６】第二実施形態における消費金額表示の一例を示すタイムチャートである。
【図２７】第三実施形態における消費金額表示の設定処理を示すフローチャートである。
【図２８】第三実施形態における消費金額の表示処理を示すフローチャートである。
【図２９】第三実施形態における消費金額表示の一例を示すタイムチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
まず、本発明に係る遊技用装置を含む遊技システムの基本概要について、図１を用いて説明する。同図に示すように、本実施形態に係る遊技システムは、少なくとも、遊技媒体取扱装置１と、サーバ装置２と、遊技機３と、各台表示機４とから構成され、各々が同図に示すように接続されている。なお、本発明に係る遊技用装置は、遊技媒体取扱装置１、サーバ装置２及び各台表示機４を含むものである。
【００１１】
なお、本実施形態においては、「記憶媒体」の例としてカードを用いて説明しているが、これに限られるものではなく、ＩＣチップ等が搭載されたコイン、トークン等、本実施形態に係る発明に適用できるもの全てを含むものとする。
【００１２】
また、本実施形態においては、「貨幣」の例として紙幣を用いて説明しているが、これに限られるものではなく、紙幣、硬貨、コイン等、本実施形態に係る発明に適用できるもの全てを含むものとする。
【００１３】
また、本実施形態において、単に「カード」と記載した場合には、遊技店の会員となった遊技者に貸与される会員カード、及び一時的に遊技店により貸与される計数カード（ビジターカード）の双方を含むものとする。
【００１４】
また、本実施形態において、単に「持玉」と記載した場合には、会員カードに対応付けて記憶される貯玉、及び計数カードに対応付けて記憶される計数持玉の双方を含むものとし、単に「持玉情報」と記載した場合には、貯玉を示す持玉情報（以下、「貯玉情報」とする。）及び計数持玉を示す持玉情報（以下、「計数持玉情報」とする。）の双方を含むものとする。また、遊技者により投入された貨幣額等に関する情報を「貨幣情報」とし、特に示す場合には、「持玉情報」に「貨幣情報」が含まれる場合があるものとする。また、「貨幣情報」には、遊技者により投入された貨幣の合計金額を示す「入金額情報」、入金額のうち遊技媒体として消費された金額を示す「消費金額情報」及び遊技者により投入された貨幣の残額を示す「残額情報」が含まれるものする。また、会員カードは、貯玉情報、計数持玉情報及び貨幣情報を別箇に記憶可能であるものとする。さらに、説明の便宜上、通常は遊技者が保有する遊技球に関する情報を示す「持玉」という表現を用いている

が、これに限られるものではなく、当該「持玉」には、遊技者が保有するメダルに関する情報、遊技者が電磁的方法により保有する遊技価値に関する情報であって、その他これに類する情報の全てを含むものとする。

【００１５】

また、本実施形態において、「認証情報」の例として暗証番号を用いて説明しているが、これに限られるものではなく、後述するカメラ部１７により取得されたフェイシャルデータ等、本実施形態に係る発明に適用できるもの全てを含むものとする。

【００１６】

（遊技媒体の貸出機能）

遊技媒体取扱装置１は、スイッチングハブやコントローラ等を介してサーバ装置２と接続されており、遊技者によりカードが挿入されると、当該カードのＩＣチップ等に付加されたカードＩＤや会員ＩＤ等の識別情報（以下、単に「識別情報」という。）をサーバ装置２に送信し、サーバ装置２は、受信した識別情報に対応付けて記憶されたその遊技者の持玉情報を遊技媒体取扱装置１に送信する。そして、遊技者からの払出指示がある場合には、サーバ装置２は、持玉情報を更新し、遊技媒体取扱装置１は、後述する払出装置１０６を駆動させ、遊技媒体の払出制御を実行する。また、遊技者により紙幣が投入されると、その紙幣の額（投入金額）に応じた残額情報をサーバ装置２に送信する。そして、遊技者からの払出指示がある場合には、サーバ装置２は、残額情報を更新し、遊技媒体取扱装置１は、同様に遊技媒体の払出制御を実行する。

【００１７】

（遊技媒体の計数機能）

また、遊技媒体取扱装置１は、遊技者の動作により、又は遊技機３から直接的に、遊技媒体が後述する計数装置１０７に投入されると、投入された遊技媒体数を計数し、計数結果を遊技者の計数持玉情報としてサーバ装置２に送信し、サーバ装置２は、受信した計数持玉情報をカードに付加された識別情報と対応付けて記憶する。また、カードが挿入されていない場合には、遊技媒体取扱装置１に貯留されている計数カードに予め付加されている識別情報と対応付けて受信した計数持玉情報を記憶する。

【００１８】

（カードロック機能）

カードロック機能とは、カードの盗難防止を目的とするものであって、カードが遊技媒体取扱装置１から排出されないようにカードの返却機能を無効化する機能である。遊技媒体取扱装置１は、遊技者からカードロックの指示があると、遊技者に暗証番号の設定を要求する。遊技媒体取扱装置１は、遊技者により暗証番号が設定されると、当該暗証番号の入力が無い限り、カードの返却や、カードロック機能の有効から無効への切り替えができないようにする。

【００１９】

なお、本実施形態においては、遊技者の持玉情報及び貨幣情報をサーバ装置２が管理することとしているが、これらの情報を遊技媒体取扱装置１が管理することとしてもよい。また、カードに識別情報を付加するだけでなく記憶領域をも設け、当該記憶領域にこれらの情報を記憶させ、これらの情報の管理を行うこととしてもよい。そして、これらの情報の更新については、サーバ装置２が行うこととしても、遊技媒体取扱装置１が行うこととしてもよい。さらには、持玉情報については、サーバ装置２又は遊技媒体取扱装置１が管理し、貨幣情報については、カードの記憶領域に直接記憶されることとしてもよい。

【００２０】

すなわち、識別情報、持玉情報及び貨幣情報が適切に管理、更新される態様であれば、それら全ての態様は、本発明に適用できるものとする。

【００２１】

加えて、本実施形態においては、カードが挿入されていない場合には、遊技媒体取扱装置１に貯留されている計数カードに予め付加されている識別情報と対応付けて計数持玉情報及び貨幣情報を記憶することとしているが、カードの返却要求があった場合に、遊技媒

体取扱装置１、又はサーバ装置２が、遊技媒体取扱装置１に貯留されている計数カードに識別情報を新たに付加することとし、この新たに付加された識別情報と計数持玉情報又は貨幣情報とを対応付けて記憶することとしてもよい。

【００２２】

すなわち、本実施形態における「持玉情報と対応する情報」とは、カードに付加される識別情報のみを指すもの、カードに付加及び記憶される識別情報及び持玉情報を指すもの、あるいは「持玉情報」の態様として、持玉情報及び貨幣情報を含む態様である場合には、カードに付加及び記憶される識別情報、持玉情報及び貨幣情報を指すもの、これら全ての態様を含むことを意味する。

【００２３】

また、遊技媒体取扱装置１は、遊技機３に遊技球等貸出装置接続端子板（以下、「貸出端子板」という。）が設けられている場合には、後述する貸出端子板３０７とも接続され、当該貸出端子板３０７から出力される貸出要求信号や返却要求信号等を受信したことに基づいて、遊技機３への払出要求信号の送信やカードの返却等を行う。

【００２４】

すなわち、本実施形態における「遊技媒体の払出制御を実行する」とは、遊技媒体取扱装置１から直接的に遊技媒体の払い出しを行うものに限られず、遊技機３からの信号に基づいて遊技機３から遊技媒体の払い出しを行わせるものを含むことを意味する。

【００２５】

また、遊技媒体取扱装置１は、コンバータ等を介して各台表示機４とも接続されており、遊技機３に設けられている後述する外部端子板３０８から出力される遊技情報信号やエラー信号等を受信するとともに、遊技者の持玉情報を各台表示機４に送信する。

【００２６】

サーバ装置２は、前述したように、遊技媒体取扱装置１と接続されるほか、各台表示機４とも接続されており、サーバ装置２において管理されている遊技結果管理情報（例えば、過去数日分を含めた出玉履歴情報や不正検知情報等）や遊技店に関する情報（例えば、新台情報や空き台情報等）を各台表示機４に送信する。

【００２７】

また、サーバ装置２は、遊技店以外の第三者であるセンター事業者が管理する外部管理装置（図示せず）にも接続され、カードの識別情報や会員情報、遊技者の持玉情報を所定周期毎（例えば、１日に１回毎）に送信する。外部管理装置は、送信された各情報をバックアップする。サーバ装置２は、外部管理装置との接続が所定日数（例えば、１５日）途絶した場合、遊技者の持玉情報の更新を停止する。

【００２８】

遊技機３は、前述したように、遊技媒体取扱装置１と接続される場合があるほか、各台表示機４とも接続されており、１回の遊技毎に、又は内部状態に変化があった場合に、後述する外部端子板３０８から遊技情報信号やエラー信号等を各台表示機４に出力する。

【００２９】

各台表示機４は、前述したように、遊技媒体取扱装置１、サーバ装置２及び遊技機３と接続されており、入力された信号や受信した信号に基づき、あるいは遊技者の操作に基づいて各種の情報をその表示画面に表示する。

【００３０】

なお、遊技媒体取扱装置１、サーバ装置２、遊技機３及び各台表示機４の接続方式は上記の方式に限られるものではない。例えば、サーバ装置２には、遊技媒体取扱装置１のみが接続されるように構成し、遊技媒体取扱装置１と各台表示機４とがＵＳＢ接続され、相互に前述した各情報を送受信可能に構成することとしてもよい。また、この場合、各台表示機に表示される表示内容を後述する遊技媒体取扱装置１の制御部１００が制御することとしてもよく、その場合には、さらに画像出力用としてＤＶＩ方式、又はＨＤＭＩ（登録商標）方式により接続されることとしてもよい。

【００３１】

以上のように、遊技者は、遊技店に入店すると、まず、各台表示機４に表示される各種の情報を見ながら、所望の遊技機３に着席する。次に、その遊技者がその遊技店の会員である場合は、会員カードを遊技媒体取扱装置１に挿入し、本人確認（例えば、登録されている暗証番号の入力等）の後、サーバ装置２に持玉情報が記憶されている場合にはその持玉を使用し、持玉情報が記憶されていないか、持玉情報がその遊技機３で貸し出し不能な持玉数である場合には紙幣を投入し、貸出要求を行って遊技媒体の貸し出しを受け、遊技媒体を遊技機３に投入することで遊技を開始する。または、その遊技者がその遊技店の会員でない場合は、紙幣を投入し、貸出要求を行って遊技媒体の貸し出しを受け、遊技媒体を遊技機３に投入することで遊技を開始する。このとき、サーバ装置２に記憶されている持玉情報や残額情報が、貸し出された分だけ更新（減算）される。

【００３２】

そして、その遊技機３から遊技媒体の払い出しを受けることができずに、遊技を継続する場合には、貸出要求が行われる度に、サーバ装置２に記憶されている持玉情報や残額情報が、貸し出された分だけ順次更新（減算）されることとなる。一方、その遊技機３から遊技媒体の払い出しを受けることができた場合には、払い出された遊技媒体を遊技媒体取扱装置１に投入すると、投入された遊技媒体数を計数し、計数結果に基づいてサーバ装置２に記憶されている持玉情報が更新（加算）される。

【００３３】

その後、その遊技機３における遊技を終了する場合には、遊技者はカードの返却要求を行う。ここで、会員カードが遊技媒体取扱装置１に挿入されている場合には、本人確認（例えば、登録されている暗証番号の入力等）の後、そのまま会員カードを返却する。会員カードが遊技媒体取扱装置１に挿入されていない場合には、サーバ装置２に計数持玉情報が記憶されている場合、若しくは残額情報がある場合に、遊技媒体取扱装置１に貯留されている計数カードを返却（発行）する。

【００３４】

計数カードが返却（発行）された場合であって、かつ他の遊技機３で遊技を行いたい場合には、他の遊技機３に対応して設けられた遊技媒体取扱装置１にその計数カードを挿入することにより、会員カードと同様の手順（本人確認を除く）で遊技を開始（再プレイ）することができる。なお、上記の場合に、貯玉情報に基づく再プレイを「貯玉再プレイ」といい、計数持玉情報に基づく再プレイを「持玉再プレイ」という。

【００３５】

＜遊技媒体取扱装置１＞

図２は、遊技媒体取扱装置１の構成を示すブロック図である。遊技媒体取扱装置１は、後述する各構成部品と、それらを制御するＣＰＵ１０１、ＲＯＭ１０２から構成される制御部１００と、記憶部（ＲＡＭ）１０３とを備える。

【００３６】

制御部１００は、ＲＯＭ１０２に格納された制御ブログラムをＣＰＵ１０１が読み出し、当該制御プログラムに基づいてＣＰＵ１０１が制御を実行することにより、各構成部品の制御や、サーバ装置２、遊技機３及び各台表示機４との通信制御を行う。また、制御部１００は、これらの制御結果を記憶部１０３に記憶させる。また、ＣＰＵ１０１は、残額情報及び消費金額情報の算出や、識別情報と他の情報（例えば、暗証番号、残額情報及び消費金額情報）との対応付けを行う。また、残額情報及び消費金額情報を算出する算出部と、識別情報と他の情報との対応付けを行う対応付け部とを別途設けて、ＣＰＵ１０１が当該算出部及び対応付け部を制御することとしてもよい。

【００３７】

カードリーダライタ１０４は、カード挿入口１４からカードが挿入されると、その真贋判定及び使用可能判定を行う。正規のカードであると判定され、かつ使用可能であると判定した場合には、当該カードの種別及び識別情報を読み取る。そして、読み取られた情報は、制御部１００によりＩＦ１１０を介してサーバ装置２に送信される。一方、非正規のカードであると判定され、又は使用不能であると判定した場合には、制御部１００により

その旨がタッチパネルＬＣＤ１６等で報知されるとともに、ＩＦ１１０を介してサーバ装置２に送信される。また、この場合には、挿入されたカードを返却することとしてもよいし、所定の認証操作（例えば、非接触ＩＣカードリーダライタ１８への店員用ＩＣカードの認証操作）や所定の認証信号（例えば、サーバ装置２からの認証信号）の送信があるまでカードを返却しないこととしてもよい。

【００３８】

ビルバリ１０５は、紙幣投入口１５から紙幣が投入されると、その真贋判定を行う。正規の紙幣であると判定した場合には、当該紙幣の種別（金種情報）を読み取る。そして、読み取られた情報は、貨幣情報として、制御部１００によりＩＦ１１０を介してサーバ装置２に送信される。一方、非正規（又は、読み取り不能）の紙幣であると判定した場合には、制御部１００によりその旨がタッチパネルＬＣＤ１６等で報知されるとともに、ＩＦ１１０を介してサーバ装置２に送信される。また、この場合には、投入された紙幣を返却することとしてもよいし、所定の認証操作（例えば、非接触ＩＣカードリーダライタ１８への店員用ＩＣカードの認証操作）や所定の認証信号（例えば、サーバ装置２からの認証信号）の送信があるまで紙幣を返却しないこととしてもよい。

【００３９】

タッチパネルＬＣＤ１６は、遊技者に対して各種の情報を表示する表示手段と、遊技者からの各種の操作を受け付ける受付手段とを兼ねる機能を有する。タッチパネルＬＣＤ１６が表示する各種の情報及び受け付ける各種の操作については後述する。

【００４０】

カメラ部１７は、遊技機３の前方を撮影し、撮影範囲にある遊技者が着席状態にあるか否か（着席結果情報）を検出するものである。また、このカメラ部１７は、着席状態にある遊技者のフェイシャルデータを検出するものである。これらの着席結果情報及びフェイシャルデータは、制御部１００によりＩＦ１１０を介してサーバ装置２に送信される。

【００４１】

カメラ部１７により、着席結果情報を検出することで、例えば、持玉情報又は貨幣情報が残ったままのカードの取り忘れがあった場合に、その旨をタッチパネルＬＣＤ１６や後述する状態表示灯１３を用いて、遊技店の店員や遊技者に対して報知することもできる。これにより、カードの取り忘れを抑止することができる。

【００４２】

また、カメラ部１７により、フェイシャルデータを検出することで、例えば、台移動をした際に、同一の遊技者であるか否かを判定することができ、仮に異なった遊技者であった場合に、その旨をタッチパネルＬＣＤ１６や後述する状態表示灯１３を用いて、遊技店の店員や遊技者に対して報知することもできる。これにより、不正行為が行われる可能性を抑止することができる。

【００４３】

ここで、カメラ部１７は、赤外光を照射する赤外ＬＥＤ基板１７Ａ（図示せず）と、赤外光が被写体（遊技者）において反射して得られる反射光を受光することにより、被写体像を撮像するＣＭＯＳカメラ１７Ｂ（図示せず）と、フィルタ１７Ｃ（図示せず）とを有する。赤外ＬＥＤ基板１７Ａは、その赤外ＬＥＤにより、制御部１００の制御に基づいて赤外光を照射する。ＣＭＯＳカメラ１７Ｂは、フェイシャルデータを制御部１００に送出する。フィルタ１７Ｃは、赤外光を透過し、それ以外の波長の光は通さないフィルタであり、赤外ＬＥＤ基板１７Ａから被写体に照射された赤外光の反射光のみを透過させてＣＭＯＳカメラ１７Ｂに受光させるようになっている。これにより、遊技機３が設置されている遊技店の演出光の影響を抑制して、被写体（遊技者）の像を明瞭に撮像することができる。

【００４４】

なお、前述したフェイシャルデータを、貯玉再プレイ又は持玉再プレイの際に使用することとしてもよい。具体的には、貯玉再プレイ又は持玉再プレイが可能と判定された場合であっても、フェイシャルデータが一致しない場合には、これらの再プレイが行えないよ

うに制御部１００により制御されることとしてもよい。これにより、例えば、他人のカードを用いて不正に遊技を行おうとしている不正行為者に対して、これらの再プレイの段階でこれを防止することができる。

【００４５】

非接触ＩＣカードリーダライタ１８は、遊技者が対応するＩＣカードをかざすことにより、そのＩＣカードに記憶された識別情報、あるいはＩＣカード自体に記憶された持玉情報を読み取る。そして、読み取られた情報は、制御部１００によりＩＦ１１０を介してサーバ装置２に送信される。すなわち、前述したカードの挿入や紙幣の投入以外にも、遊技媒体の貸し出しを可能とするものである。または、遊技終了時に、遊技者が対応するＩＣカードをかざすことにより、そのＩＣカードに記憶された識別情報と現在の持玉情報とが対応付けられてサーバ装置２に記憶され、あるいはＩＣカード自体に記憶させることで、持玉の返却を可能とするものである。

【００４６】

また、非接触ＩＣカードリーダライタ１８は、遊技店の店員が対応する店員用ＩＣカードをかざすことにより、制御部１００における各種のエラー状態の解除や、その他の認証を可能とするものである。

【００４７】

なお、非接触ＩＣカードリーダライタ１８は、さらに、遊技者が所有する携帯電話、スマートフォンその他の情報通信機器（以下、「携帯端末装置」という。）等ともデータの送受信を行いうることとしてもよい。例えば、遊技者が、所有する携帯端末装置を非接触ＩＣカードリーダライタ１８の前方にかざしたときには、制御部１００は、遊技店のホームページやメール会員登録ページのＵＲＬを携帯端末に送信することとしてもよい。また、携帯端末装置に搭載されているハードウェアやソフトウェアを用いて、携帯端末装置自体が会員カードとして機能するようにしてもよい。さらに、携帯端末装置に電子決済機能が実装されている場合には、当該機能により、紙幣を投入するのと同様に、残額情報が更新（加算）されることとしてもよい。

【００４８】

払出装置１０６は、遊技者からの払出指示（例えば、タッチパネルＬＣＤ１６の受付部への貸出要求操作）があると、制御部１００が駆動回路１０６ａを駆動制御し、払出指示に基づいた数量の遊技媒体を払い出す。制御部１００は、払い出された分の持玉情報や残額情報をサーバ装置２に送信する。

【００４９】

また、払出装置１０６は、遊技媒体取扱装置１が遊技機３の後述する貸出端子板３０７と接続されている場合には、遊技者からの払出指示（例えば、遊技機３側での貸出要求操作）があると、制御部１００による制御により、遊技機３への払出要求信号の送信を行う。

【００５０】

計数装置１０７は、遊技機３から払い出された遊技媒体が遊技者により投入されると、制御部１００が駆動回路１０７ａを駆動制御し、投入された遊技媒体の数量を計数する。制御部１００は、計数結果に基づく計数持玉情報をサーバ装置２に送信する。

【００５１】

スピーカ１０８は、遊技媒体取扱装置１における各構成部品の動作状態の変化に応じて（例えば、タッチパネルＬＣＤ１６の表示手段の表示や受付手段への操作に応じて、あるいは後述する状態表示灯１３の点灯態様に応じて）、制御部１００が駆動回路１０８ａを駆動制御し、音を出力する。もっとも、遊技媒体取扱装置１における各構成部品の動作状態の変化にかかわらず（例えば、遊技媒体取扱装置１に内蔵され、あるいは外付けされたＲＴＣによる計時結果等に応じて）、音を出力することとしてもよい。

【００５２】

センサ群１０９は、払出装置１０６内に設けられ、計数装置１０７内に設けられ、あるいは後述する前面部１１や筐体１２の所定の部分に設けられた複数のセンサであり、遊技

媒体の正確な払出結果や計数結果を検出するために設けられ、あるいは不正行為を検知するために設けられたセンサである。

【００５３】

状態表示灯１３は、現在の遊技媒体取扱装置１における状態を外部に報知するためのランプである。内部にはフルカラーＬＥＤが内蔵されており、制御部１００が現在の状態に基づいて駆動回路１０９ａを駆動制御し、現在の状態に応じた点灯色及び点灯態様（発光態様）にてフルカラーＬＥＤを発光させる。

【００５４】

＜サーバ装置２＞

図３は、サーバ装置２の構成を示すブロック図である。サーバ装置２は、持玉管理装置２００、会員管理装置２１０、遊技情報管理装置２２０、表示機管理装置２３０、入力部２４０、出力部２５０、表示部２６０及びＩＦ２７０から構成されている。さらに、持玉管理装置２００は、制御部２０１及び記憶部２０２から構成され、会員管理装置２１０は、制御部２１１及び記憶部２１２から構成され、遊技情報管理装置２２０は、制御部２２１及び記憶部２２２から構成され、表示機管理装置２３０は、制御部２３１及び記憶部２３２から構成されている。

【００５５】

持玉管理装置２００は、その制御部２０１及び記憶部２０２により、遊技者の持玉情報及び貨幣情報を管理するものである。具体的には、遊技媒体取扱装置１において、遊技者の所有する持玉情報や貨幣情報等に変化があった場合、遊技媒体取扱装置１のＩＦ１１０を介して送信されたカードの識別情報、持玉情報や貨幣情報等の情報を、ＩＦ２７０を介して受信し、これらの情報を対応付けて記憶部２０２に記憶（更新）する。また、記憶部２０２は、その遊技店が、異なるレートでの遊技を可能としている場合に、その異なるレート毎の持玉情報を記憶する。例えば、持玉情報の種類数（例えば、貯玉情報と計数持玉情報の２種類）に、設定可能な貸出レートの種類数（例えば、パチンコ機３ａにおける１円レート及び４円レート、パチスロ機３ｂにおける５円レート及び２０円レートの４種類）を乗じた数の持玉情報（例えば、８種類）及び貨幣情報を区別して記憶可能に構成されている。なお、貨幣情報について、投入された貨幣（本実施形態においては、紙幣）の額をそのまま記憶することとしてもよく、所定の度数（例えば、１，０００円で「１０」度数）に換算して記憶することとしてもよく、また、設定されているレートに応じた遊技媒体数に換算して記憶することとしてもよい。

【００５６】

また、持玉管理装置２００は、入力部２４０から入力された情報に基づいて、遊技媒体取扱装置１の各種の設定（例えば、貸出レートの設定、や再プレイの可・不可の設定等）を行う。設定された情報は、ＩＦ２７０及びＩＦ１１０を介して遊技媒体取扱装置１に送信され、記憶部１０３に記憶されることとなる。もっとも、これらの各種の設定を、遊技媒体取扱装置１側で行い、設定された情報をＩＦ１１０及びＩＦ２７０を介して持玉管理装置２００に送信し、記憶部２０２に記憶することとしてもよい。この場合、前述した店員用ＩＣカードを非接触ＩＣカードリーダライタ１８にかざすことで、設定画面をタッチパネルＬＣＤ１６に表示させ、各種の設定が可能となるように構成することとすればよい。

【００５７】

会員管理装置２１０は、その制御部２１１及び記憶部２１２により、会員である遊技者の会員情報を管理するものである。具体的には、カードが遊技媒体取扱装置１に挿入されているか否かにかかわらず、その会員の会員カードに付加された識別情報及び各種の会員情報（例えば、氏名、住所、生年月日、暗証番号等）を記憶する。

【００５８】

遊技情報管理装置２２０は、その制御部２２１及び記憶部２２２により、遊技に関する情報を管理するものである。具体的には、図７及び図８の説明において後述する各種の情報が各台表示機４のＩＦ４１０を介して送信され、ＩＦ２７０を介して受信した場合に、

これらの情報を対応付けて記憶部２２２に記憶（更新）する。

【００５９】

また、遊技情報管理装置２２０は、入力部２４０から入力された情報に基づいて、記憶部２２２に記憶された各種の情報を、売上帳票データ、営業分析データあるいはエラー履歴データとして、出力部２５０から出力し、又は表示部２６０に表示する。

【００６０】

表示機管理装置２３０は、その制御部２３１及び記憶部２３２により、各台表示機４で表示される表示内容を管理するものである。具体的には、各台表示機４を対応付けて設置されている遊技機３の機種情報や機種イメージ等の情報を、ＩＦ２７０及びＩＦ４１０を介して各台表示機４に送信し、各台表示機４においてこれらの情報が表示されるように管理する。

【００６１】

また、表示機管理装置２３０は、入力部２４０から入力された情報に基づいて、各台表示機４の各種の設定（上記の例以外にも、例えば、インフォメーション情報やテロップ情報、ホーム画面の設定等）を行う。設定された情報は、ＩＦ２７０及びＩＦ４１０を介して各台表示機４に送信され、ＲＡＭ（記憶部）４０３に記憶されることとなる。もっとも、これらの各種の設定を、各台表示機４側で行い、設定された情報をＩＦ４１０及びＩＦ２７０を介して表示機管理装置２３０に送信し、記憶部２３２に記憶することとしてもよい。この場合、各台表示機４に付属する図示しないリモコンを操作することにより、設定画面を液晶表示部４０５に表示させ、各種の設定が可能となるように構成することとすればよい。

【００６２】

なお、本実施形態においては、サーバ装置２が、持玉管理装置２００、会員管理装置２１０、遊技情報管理装置２２０、表示機管理装置２３０、入力部２４０、出力部２５０、表示部２６０及びＩＦ２７０から構成されることとしているが、持玉管理装置２００、会員管理装置２１０、遊技情報管理装置２２０、表示機管理装置２３０の各々が独立したサーバ装置として構成する（例えば、サーバ装置２ａとして持玉管理装置２００を構成し、サーバ装置２ｂとして会員管理装置２１０を構成し、サーバ装置２ｃとして遊技情報管理装置２２０を構成し、サーバ装置２ｄとして表示機管理装置２３０を構成する）こととしてもよく、持玉管理装置２００及び会員管理装置２１０を同じサーバ装置として構成し、遊技情報管理装置２２０及び表示機管理装置２３０を別のサーバ装置として構成することとしてもよい。これらについて、様々な構成の組合せとすることができることは言うまでもない。また、このように、別のサーバ装置として構成する場合には、各々のサーバ装置にＩＦ（通信インターフェース）を設けて、各々のサーバ間、又は遊技システムを構成する他の機器との情報の送受信を行いうるように構成すればよい。

【００６３】

この場合、入力部２４０、出力部２５０及び表示部２６０を持玉管理装置２００が担う機能としてもよく、遊技情報管理装置２２０が担う機能としてもよい。あるいは、入力部２４０、出力部２５０及び表示部２６０の各々の機能を有した装置（例えば、遊技情報利用装置２ｅ）を別途構成することとしてもよい。

【００６４】

また、この場合、サーバ装置２を上位の統合管理装置（例えば、統合管理装置）として構成し、サーバ装置２ａ（持玉管理装置２００）、サーバ装置２ｂ（会員管理装置２１０）、サーバ装置２ｃ（遊技情報管理装置２２０）、サーバ装置２ｄ（表示機管理装置２３０）及び遊技情報利用装置２ｅについて、統合管理装置の支配のもとに各々の機能を発揮させるように構成してもよい。さらに、遊技情報利用装置２ｅが担う機能については、統合管理装置の機能としてもよい。

【００６５】

また、遊技情報利用装置２ｅを別途構成する場合には、汎用のパーソナルコンピュータに専用のアプリケーションをインストールすることによって構成することとしてもよい。

この場合、マウス、キーボード、タッチパネル等が入力部２４０となり、プリンタ等が出力部２５０となり、モニタ等が表示部２６０となる。

【００６６】

また、本実施形態においては、持玉管理装置２００と会員管理装置２１０の機能を異ならせているが、まったく同一の機能を有することとしてもよい。特に、持玉管理装置２００の機能のうちで持玉に関する機能について、会員管理装置２１０が担うように構成することとしてもよい。

【００６７】

＜パチンコ機３ａ＞

図４は、パチンコ機３ａの構成を示すブロック図である。パチンコ機３ａは、メインデバイス群３０３ａを制御する主制御部３０１ａと、サブデバイス群３０４ａを制御する副制御部３０２ａと、払出デバイス群３０６を制御する払出制御部３０５とを備え、主制御部３０１ａから副制御部３０２ａへは一方向通信で接続され、主制御部３０１ａと払出制御部３０５とは双方向通信可能に接続されている。また、払出制御部３０５には、貸出端子板３０７が双方向通信可能に接続されるとともに、外部端子板３０８ａが一方向通信で接続されている。なお、主制御部３０１ａ及び副制御部３０２ａは、各々、ＣＰＵ、プログラム等が記憶されるＲＯＭ及び遊技や演出に関する情報が記憶されるＲＷＭを備える。

【００６８】

メインデバイス群３０３ａは、例えば、始動口スイッチ、カウントスイッチ、入賞口スイッチ、普通電動役物ソレノイド、入賞口ソレノイド等から構成されており、主制御部３０１ａは、これらのデバイスを制御することにより、パチンコ機３ａにおける遊技の進行を制御する。また、主制御部３０１ａは、遊技状態の変化等に応じたコマンドを副制御部３０２ａ及び払出制御部３０５に送信する。

【００６９】

サブデバイス群３０４ａは、例えば、液晶モジュール、演出ボタンセンサ、役物制御回路、電飾制御回路、スピーカ制御回路等から構成されており、副制御部３０２ａは、主制御部３０１ａから送信されたコマンドに基づいて、これらのデバイスを制御することにより、パチンコ機３ａにおける演出を制御する。

【００７０】

払出デバイス群３０６は、例えば、払出制御回路、払出球検知スイッチ、発射制御回路、タッチスイッチ等から構成されており、払出制御部３０５は、主制御部３０１ａから送信されたコマンドに基づいて、これらのデバイスを制御し、あるいは自動的にこれらのデバイスを制御することにより、パチンコ機３ａにおける遊技球の発射及び払出を制御する。

【００７１】

また、払出制御部３０５は、貸出端子板３０７を介して遊技媒体取扱装置１と接続されており、遊技者の操作に基づいて貸出要求信号や返却要求信号を出力する。

【００７２】

また、払出制御部３０５は、外部端子板３０８ａを介して各台表示機４と接続されており、１回の遊技毎に、又は内部状態に変化があった場合に、遊技情報信号やエラー信号等を出力する。

【００７３】

図５は、パチスロ機３ｂの構成を示すブロック図である。パチスロ機３ｂは、メインデバイス群３０３ｂを制御する主制御部３０１ｂと、サブデバイス群３０４ｂを制御する副制御部３０２ｂとを備え、主制御部３０１ｂから副制御部３０２ｂへは一方向通信で接続されている。また、主制御部３０１ｂには、外部端子板３０８ｂが一方向通信で接続されている。なお、主制御部３０１ｂ及び副制御部３０２ｂは、各々、ＣＰＵ、プログラム等が記憶されるＲＯＭ及び遊技や演出に関する情報が記憶されるＲＷＭを備える。

【００７４】

メインデバイス群３０３ｂは、例えば、リール制御回路、メダルセンサ、スタートレバ

ーセンサ、停止ボタンセンサ、ホッパー制御回路等から構成されており、主制御部３０１ｂは、これらのデバイスを制御することにより、パチスロ機３ｂにおける遊技の進行を制御する。また、主制御部３０１ａは、遊技状態の変化等に応じたコマンドを副制御部３０２ｂに送信する。

【００７５】

サブデバイス群３０４ｂは、例えば、液晶モジュール、演出ボタンセンサ、役物制御回路、電飾制御回路、スピーカ制御回路等から構成されており、副制御部３０２ｂは、主制御部３０１ｂから送信されたコマンドに基づいて、これらのデバイスを制御することにより、パチスロ機３ｂにおける演出を制御する。

【００７６】

主制御部３０１ｂは、外部端子板３０８ｂを介して各台表示機４と接続されており、１回の遊技毎に、又は内部状態に変化があった場合に、遊技情報信号やエラー信号等を出力する。

【００７７】

なお、前述したように、パチスロ機３ｂにおいても、主制御部３０１ｂが、貸出端子板３０７を介して遊技媒体取扱装置１と接続されており、遊技者の操作に基づいて貸出要求信号や返却要求信号を出力するように構成してもよい。

【００７８】

図６は、各台表示機４の構成を示すブロック図である。各台表示機４は、後述する各構成部品と、それらを制御するＣＰＵ４０１、ＲＯＭ４０２から構成される制御部４００と、ＲＡＭ（記憶部）４０３とを備える。

【００７９】

制御部４００は、ＲＯＭ４０２に格納された制御プログラムをＣＰＵ４０１が読み出し、当該制御プログラムに基づいてＣＰＵ４０１が制御を実行することにより、各構成部品の制御や、遊技媒体取扱装置１、サーバ装置２及び遊技機３との通信制御を行う。また、制御部４００は、これらの制御結果をＲＡＭ（記憶部）４０３に記憶させる。

【００８０】

ボタンセンサ群４０４は、後述する複数のボタン９０２～９０８への操作を検知するための複数のセンサである。制御部４００は、これらのセンサにより操作が検知されると、操作に応じて、液晶表示部４０５における表示内容、ランプ４０６における発光態様、及びスピーカ４０７における出音態様を、それぞれの駆動回路４０５ａ、４０６ａ及び４０７ａを駆動させることにより制御する。なお、ボタンセンサ群４０４には、液晶表示部４０５を、さらにタッチパネル９２４としても機能させる場合には、このタッチパネル９２４へのタッチ操作を検知するためのセンサを含む。

【００８１】

ＩＦ４１０は、遊技媒体取扱装置１、サーバ装置２及び遊技機３との通信を行うためのインターフェースであり、また、入力された情報を出力する際に、最適な方式に変換する変換モジュールでもある。ＩＦ４１０と遊技媒体取扱装置１におけるＩＦ１１０との間は、ハーネスにより接点出入力方式で接続されており、双方向通信が可能となっている。また、ＩＦ４１０とサーバ装置２におけるＩＦ２７０との間は、同軸ケーブルにより有線ＬＡＮ方式で接続されるとともに、ハーネスにより接点出力方式で接続されており、双方向通信が可能となっている。ＩＦ４１０と遊技機３における外部端子板３０８との間は、接点入力方式で接続されており、遊技機３から各台表示機４の一方向通信となっている。なお、接続方法はこれらの方式に限られるものではなく、各々の接続において、無線ＬＡＮ方式を用いてもよく、また、光ケーブルによる光通信方式を用いてもよい。さらに、これらの組み合わせた方式を用いてもよい。

【００８２】

図７は、遊技媒体取扱装置１、パチンコ機３ａ及び各台表示機４の接続を示す構成図である。なお、図７においては、説明の便宜上、遊技媒体取扱装置１におけるＩＦ１１０、パチンコ機３ａにおける外部端子板３０８ａ及び各台表示機４におけるＩＦ４１０のみ図

示し、その他の構成部品については、図示を省略している。

【００８３】

遊技媒体取扱装置１におけるＩＦ１１０から各台表示機４におけるＩＦ４１０へは、カードが発行（返却）された旨の「カード発行」信号、遊技球が貸し出された（払い出された）旨の「遊技球貸出」信号、貯玉再プレイが行われた旨の「貯玉再プレイ」信号、現在の計数持玉情報を示す「持玉情報」信号、現在の貯玉情報を示す「貯玉情報」信号が入力され、各台表示機４におけるＩＦ４１０から遊技媒体取扱装置１におけるＩＦ１１０へは、後述する呼び出しボタン９０２が操作された旨の「呼出情報」が入力される。

【００８４】

また、パチンコ機３ａにおける外部端子板３０８ａから各台表示機４におけるＩＦ４１０へは、遊技者に対して払い出された遊技球数を示す「賞球信号」、パチンコ機３ａにおいて大当りとなったこと、あるいは大当り中であること示す「外部情報１」信号、パチンコ機３ａにおいて確変となったこと、あるいは確変中であることを示す「外部情報２」信号、パチンコ機３ａにおいて特別図柄ゲームが開始したことを示す「外部情報３」信号、パチンコ機３ａにおいて発射された遊技球が始動口に入賞したことを示す「外部情報４」信号、パチンコ機３ａにおいて何らかのエラー（異常）が発生したことを示す「セキュリティー信号」、パチンコ機３ａにおいて後述するベースドア３３（扉）、又はガラスドア３４（枠）が開放状態であることを示す「扉・枠開放信号」が入力される。なお、「外部情報１」信号～「外部情報７」信号は、送信側であるパチンコ機３ａの仕様、受信側である各台表示機４の仕様に応じて、適宜出力する内容を変更することができる。また、パチンコ機３ａにおいて発射された遊技球がいずれの入賞口にも入賞せず、アウト口（図示せず）に入球したことを示す「アウト球情報」信号は、図示しないアウト球センサの検知結果に基づいて、別の信号線から入力されるが、そのアウト球センサをパチンコ機３ａの制御により制御を行う場合には、パチンコ機３ａにおける外部端子板３０８ａから出力することとしてもよい。

【００８５】

また、各台表示機４におけるＩＦ４１０からサーバ装置２におけるＩＦ２７０へは、前述した、「アウト球情報」信号に基づく「アウト情報」、「賞球信号」に基づく「セーフ情報」、「外部情報１」信号に基づく「大当り情報」、「外部情報２」信号に基づく「確変情報」、「外部情報３」信号に基づく「スタート信号」、「外部情報４」信号に基づく「始動口情報」、「扉・枠開放信号」に基づく「扉開放情報」、「セキュリティー信号」に基づく「異常１情報」が入力される。なお、「セキュリティー信号」について、その出力時間からエラー（異常）の種別が判別可能である場合には、エラー（異常）の種類に応じて、「異常１情報」、「異常２情報」又は「異常３情報」に変換してサーバ装置２に出力することとしてもよい。また、後述するように、制御部４００の制御により所定の情報を付加して、サーバ装置２に出力することとしてもよい。加えて、ＩＦ４１０が、外部端子板３０８ａから入力された各信号を、自らも受信するとともに、入力された各信号をそのままサーバ装置２に出力する（スルー信号）こととしてもよい。

【００８６】

なお、パチンコ機３ａにおける、「セキュリティー信号」が示すエラー（異常）の種類としては、始動口スイッチが、不正の手段又はその他の要因により、遊技球が入球していないにもかかわらずオンとなったことを示す始動口スイッチエラー、カウントスイッチが、不正の手段又はその他の要因により、入賞口ソレノイドが駆動（入賞口が開放）されていないにもかかわらずカウントされたことを示すカウントスイッチエラー、不正防止のためにパチンコ機３ａに設けられた各種のセンサ（例えば、磁気センサ）が検知状態となったことを示すセンサ検知エラー（例えば、磁気センサエラー）等を一例として挙げることができる。

【００８７】

図８は、遊技媒体取扱装置１、パチスロ機３ｂ及び各台表示機４の接続を示す構成図である。なお、図８においては、説明の便宜上、遊技媒体取扱装置１におけるＩＦ１１０、

パチスロ機３ｂにおける外部端子板３０８ｂ及び各台表示機４におけるＩＦ４１０のみ図示し、その他の構成部品については、図示を省略している。

【００８８】

遊技媒体取扱装置１におけるＩＦ１１０から各台表示機４におけるＩＦ４１０へは、カードが発行（返却）された旨の「カード発行」信号、メダルが貸し出された（払い出された）旨の「メダル貸出」信号、貯玉再プレイが行われた旨の「貯玉再プレイ」信号、現在の計数持玉情報を示す「持玉情報」信号、現在の貯玉情報を示す「貯玉情報」信号が入力され、各台表示機４におけるＩＦ４１０から遊技媒体取扱装置１におけるＩＦ１１０へは、後述する呼び出しボタン９０２が操作された旨の「呼出情報」が入力される。

【００８９】

また、パチスロ機３ｂにおける外部端子板３０８ｂから各台表示機４におけるＩＦ４１０へは、遊技者が投入したメダル数を示す「メダル投入信号」、遊技者に対して払い出されたメダル数を示す「メダル払出信号」、パチスロ機３ｂにおいて後述するＡＴが発生したこと示す「外部信号２」、パチスロ機３ｂにおいて後述する疑似ボーナスとなったこと、あるいは疑似ボーナス中であることを示す「外部信号１」信号、パチスロ機３ｂにおいて何らかのエラー（異常）が発生したことを示す「セキュリティー信号」が入力される。なお、パチスロ機３ｂにおいて、後述するフロントドア６１ｂが開放状態であることは、「セキュリティー信号」により各台表示機４へ入力されることとなるが、パチンコ機３ａと同様に、例えば、「外部信号４」を「セキュリティー信号」とは別途で出力することにより、後述するフロントドア６１ｂが開放状態であることを示す信号を出力することとしてもよい。また、「外部信号１」～「外部信号４」は、送信側であるパチスロ機３ｂの仕様、受信側である各台表示機４の仕様に応じて、適宜出力する内容を変更することができる。

【００９０】

また、各台表示機４におけるＩＦ４１０からサーバ装置２におけるＩＦ２７０へは、前述した、「メダル投入信号」に基づく「ＩＮ情報」、「メダル払出信号」に基づく「ＯＵＴ情報」、「外部信号２」に基づく「ＡＴ情報」、「外部信号１」に基づく「疑似ボーナス情報」、「セキュリティー信号」に基づく「エラー情報」が入力される。なお、「セキュリティー信号」について、その出力時間からエラー（異常）の種別が判別可能である場合には、エラー（異常）の種類に応じて、「エラー情報」、「異常１情報」、「異常２情報」又は「異常３情報」に変換してサーバ装置２に出力することとしてもよい。また、後述するように、制御部４００の制御により所定の情報を付加して、サーバ装置２に出力することとしてもよい。加えて、ＩＦ４１０が、外部端子板３０８ｂから入力された各信号を、自らも受信するとともに、入力された各信号をそのままサーバ装置２に出力する（スルー信号）こととしてもよい。

【００９１】

なお、パチスロ機３ｂにおける、「セキュリティー信号」が示すエラー（異常）の種類としては、前述したフロントドア６１ｂが開放状態であることを示すドア開放エラー、ＲＷＭの読み書きが正常に行われなかったことを示すＲＷＭエラー、後述するセレクタ８５において、不正の手段又はその他の要因（例えば、メダル詰まり）により、正常な検知が行われなくなったことを示すセレクタエラー、後述するホッパー８３において、不正の手段又はその他の要因（例えば、メダルエンプティ）により、正常な払出が行われなくなったことを示すホッパーエラー、ホッパー８３に収容しきれなかった余剰分のメダルを収容するメダル補助庫において、さらにそのメダル補助庫に収容されたメダルが満杯になったことを示すメダル補助庫エラー等を一例として挙げることができる。

【００９２】

また、図示は省略しているが、図７及び図８において、各台表示機４におけるＩＦ４１０からサーバ装置２におけるＩＦ２７０へは、後述する呼び出しボタン９０２が操作された旨の「呼出情報」が送信され、サーバ装置２におけるＩＦ２７０から各台表示機４におけるＩＦ４１０へは、その遊技店における各台の稼動データや出玉データ等のサーバ装置

２（特に、遊技情報管理装置２２０）により管理されているデータが送信される。
【００９３】
図９は、パチンコ機３ａに用いられる遊技媒体取扱装置１ａの外観図である。なお、図９においては、パチンコ機３ａを省略している。図９に示すように、遊技媒体取扱装置１ａは、前面部１１ａと筐体１２ａとから構成され、前面部１１ａには、状態表示灯１３ａ、カード挿入口１４ａ、紙幣を投入可能な紙幣投入口１５ａ、タッチパネルＬＣＤ１６ａ、カメラ部１７ａ、非接触ＩＣカードリーダライタ１８ａ、スピーカカバー１９ａ、計数用投入口２０、端数用払出口２１等が設けられている。
【００９４】
また、図９に示すように、遊技媒体取扱装置１ａには、案内装置１２０が着脱可能に設けられている。案内装置１２０は、その一部に設けられた装着部１２１が計数用投入口２０及び端数用払出口２１を覆うように装着される。パチンコ機３ａの下皿から案内装置１２０の案内皿１２３に落下した遊技球は、案内装置１２０内に設けられた計数用通路を介して、計数用投入口２０に投入される。また、端数用払出口２１から払い出された端数の遊技球は、案内装置１２０内に設けられた端数用通路を介して、端数用として専用に設けられた払出皿１２４に払い出される。遊技者は、この払出皿１２４に払い出された端数の遊技球をパチンコ機３ａの上皿に移動させて遊技に用いることができる。そして、案内装置１２０の筐体１２２の上面部には、遊技者がパチンコ機３ａのハンドルを操作する際に、操作する手を乗せるための手置部１２５が設けられている。
【００９５】
なお、本実施形態における遊技媒体取扱装置１ａでは、パチンコ機３ａの貸出端子板３０７からの貸出要求信号を受信し、又は遊技媒体取扱装置１ａに対する遊技者からの払出指示を受けると、供給部（図示せず）からパチンコ機３ａ内部の供給用通路（図示せず）を介して、直接的に貸出要求信号に応じた玉数（例えば、１２５玉）をパチンコ機３ａの上皿に払い出す制御を行うこととしているが、これに限られるものではなく、例えば、前面部１１ａであってパチンコ機３ａの上皿よりも上方の箇所に、玉払出口（例えば、玉払出口２３ａ）を設けるとともに、その玉払出口から払い出された遊技球をパチンコ機３ａの上皿に案内するノズルを着脱可能に設け、その玉払出口から貸出要求信号に応じた玉数を払い出す制御を行うこととしてもよい。すなわち、そのノズルにより間接的にパチンコ機３ａに対して遊技球を払い出すように構成することとしてもよい。加えて、上記の直接的な払い出し、又は間接的な払い出しのいずれをも選択的に行えるように構成することとしてもよい。
【００９６】
図１０は、パチスロ機３ｂに用いられる遊技媒体取扱装置１ｂの外観図である。なお、図１０においては、パチスロ機３ｂを省略している。図１０に示すように、遊技媒体取扱装置１ｂは、前面部１１ｂと筐体１２ｂとから構成され、前面部１１ｂには、状態表示灯１３ｂ、カード挿入口１４ｂ、紙幣を投入可能な紙幣投入口１５ｂ、タッチパネルＬＣＤ１６ｂ、カメラ部１７ｂ、非接触ＩＣカードリーダライタ１８ｂ、スピーカカバー１９ｂ、前面パネル２２、メダル払出口２３、メダル計数用投入口２４、メダルガイド部材２５等が設けられている。
【００９７】
また、図１０に示すように、遊技媒体取扱装置１ｂには、メダル払出部１３０が着脱可能に設けられている。メダル払出部１３０は、図１０に示すような使用状態（使用位置）と、収納状態（収納位置）とに変移可能となっている。使用状態においては、メダル払出口２３から払い出されたメダルがその自重によって傾斜面を滑り落ちるように設定され、当該傾斜面を滑り落ちたメダルは、パチスロ機３ｂの前面側であって、メダル投入口と下皿との間の高さ位置に貯留されるようになっている。なお、メダル払出部１３０の傾斜面を、円弧を描くように伸縮可能に構成するとともに、メダル払出部１３０を上方へ回動可能に構成することで、当該傾斜面を収縮させ、収縮したメダル払出部１３０を上方に回動させることにより、使用状態（使用位置）から収納状態（収納位置）への変移が行われる

。
【００９８】
なお、本実施形態における遊技媒体取扱装置１ｂでは、遊技媒体取扱装置１ｂに対する遊技者からの払出指示を受け、又はパチスロ機３ｂの貸出端子板３０７からの貸出要求信号を受信した場合には、メダル払出部１３０へ所定のメダル数（例えば、５０枚）を払い出すこととしているが、これに限られるものではなく、例えば、遊技媒体取扱装置１ａと同様に、直接的にパチスロ機３ｂにメダルを払い出す制御を行うこととしてもよい。また、メダル払出部１３０に替えて、あるいは選択的に、メダル払出口２３から払い出されたメダルをパチスロ機３ｂの下皿に案内するノズルを着脱可能に設け、そのノズルにより間接的にパチスロ機３ｂに対してメダルを払い出すように構成することとしてもよい。
【００９９】
次に、図１１及び図１２を参照して、パチンコ機３ａの構造について説明する。図１１は、パチンコ機３ａの外観を示す斜視図であり、図１２は、パチンコ機３ａの分解斜視図である。
【０１００】
図１１及び図１２に示すように、パチンコ機３ａは、本体３２と、本体３２に開閉自在に軸着されたベースドア３３と、ベースドア３３に開閉自在に軸着されたガラスドア３４とを備えている。
【０１０１】
本体３２は、開口３２ａを有する長方形の枠状に形成されている（図１２参照）。この本体３２の材料としては、例えば、木材を挙げることができる。
【０１０２】
ベースドア３３は、本体３２と略等しい外形の長方形に形成されている。このベースドア３３は、本体３２の前方に配置されており、本体３２の開口３２ａを開閉する。ベースドア３３には、開口３３ａが設けられている。この開口３３ａは、ベースドア３３の略中央部から上側の大部分を占有する大きさの四角形に形成されている。
【０１０３】
また、ベースドア３３には、スピーカ４１と、遊技盤４２と、表示装置４３と、皿ユニット４４と、発射装置４５と、払出装置４６と、基板ユニット４７とが取り付けられている。スピーカ４１及び表示装置４３は、本発明に係る報知手段の一具体例を示す。
【０１０４】
スピーカ４１は、ベースドア３３の上部に配置されている。遊技盤４２は、ベースドア３３の前方に配置されており、ベースドア３３の開口３３ａを覆っている。この遊技盤４２の全体は、透過性を有する板形状の樹脂（透過性を有する部材）によって形成されている。透過性を有する樹脂としては、例えば、アクリル樹脂、ポリカーボネート樹脂、メタクリル樹脂などが挙げられる。
【０１０５】
また、遊技盤４２の前面には、発射装置４５から発射された遊技球が転動する遊技領域４２ａが形成されている。この遊技領域４２ａは、ガイドレール（図示せず）に囲まれた領域である。遊技領域４２ａには、複数の遊技釘（図示せず）が打ちこまれている。
【０１０６】
表示装置４３は、遊技盤４２の背面側に重なるように配設されている。この表示装置４３は、画像を表示する表示領域４３ａを有している。表示領域４３ａは、遊技盤４２の全部又は一部に重なる大きさに設定されている。この表示装置４３の表示領域４３ａには、演出用の識別図柄、演出画像、装飾用の装飾画像など、各種の画像が表示される。遊技者は、遊技盤４２を介して表示装置４３の表示領域４３ａに表示された画像を視認することができる。
【０１０７】
なお、表示装置４３としては、例えば、液晶表示装置を適用することができる。しかし、本発明に係る表示装置としては、液晶表示装置に限定されず、プラズマディスプレイや

、リアプロジェクションディスプレイや、ＣＲＴ（Ｃａｔｈｏｄｅ　Ｒａｙ　Ｔｕｂｅ）ディスプレイであってもよい。

【０１０８】

また、遊技盤４２の背面側には、スペーサ４９が配設されている。このスペーサ４９は、遊技盤４２の背面と表示装置４３の前面との間に、遊技盤４２の遊技領域４２ａを転動した遊技球の流路となる空間を形成している。スペーサ４９は、透過性を有した材料で形成されている。なお、本発明に係るスペーサとしては、透過性を有した材料で形成されることに限定されず、例えば、一部が透過性を有する材料で形成されてもよい。また、透過性を有さない材料で形成されてもよい。

【０１０９】

皿ユニット４４は、遊技盤４２の下方に配置されている。この皿ユニット４４は、上皿５１及び下皿５２を有しており、下皿５２は、上皿５１の下方に位置している。上皿５１及び下皿５２には、遊技球の貸し出し、遊技球の払出し（賞球）を行うための払出口５１ａ、５２ａがそれぞれ形成されている。所定の払出条件が成立した場合には、払出口５１ａ、５２ａから遊技球が排出されて、上皿５１及び下皿５２に貯留される。また、上皿５１に貯留された遊技球は、発射装置４５によって遊技領域４２ａに発射される。

【０１１０】

皿ユニット４４には、演出ボタン５３が設けられている。この演出ボタン５３は、上皿５１上に配置されている。また、演出ボタン５３の周縁には、ダイヤル操作部（ジョグダイヤル）５４が回転可能に嵌合されている。所定の演出を行う場合に、表示装置４３の表示領域４３ａには、演出ボタン５３及びダイヤル操作部５４の操作を促す画像が表示される。

【０１１１】

発射装置４５は、ベースドア３３の右下部に配置されている。この発射装置４５は、遊技者によって操作可能な発射ハンドル５５と、皿ユニット４４の右下部に係合するパネル体５６とを備えている。発射ハンドル５５は、パネル体５６の表面側に配置され、パネル体５６に回動可能に支持されている。また、パネル体５６の裏面側には、遊技球を発射する駆動装置の一具体例であるソレノイドアクチュエータ（図示せず）が配設されている。

【０１１２】

発射ハンドル５５の周縁部には、タッチセンサ（図示せず）が設けられており、発射ハンドル５５の内部には、発射ボリュームが設けられている。発射ボリュームは、発射ハンドル５５の回動量に応じて抵抗値を変化させ、ソレノイドアクチュエータに供給する電力を変化させる。

【０１１３】

遊技者の手が発射ハンドル５５のタッチセンサに接触すると、タッチセンサは検知信号を出力する。これにより、遊技者が発射ハンドル５５を把持したことが検知され、ソレノイドアクチュエータによる遊技球の発射が可能になる。

【０１１４】

遊技者が発射ハンドル５５を把持して時計回りの方向へ回動操作すると、発射ハンドル５５の回動角度に応じて発射ボリュームの抵抗値が変化し、その抵抗値に対応する電力がソレノイドアクチュエータに供給される。その結果、上皿５１に貯留された遊技球が順次発射され、発射された遊技球は、ガイドレールに案内されて遊技盤４２の遊技領域４２ａへ放出される。

【０１１５】

また、発射ハンドル５５の側部には、発射停止ボタン（図示せず）が設けられている。発射停止ボタンは、ソレノイドアクチュエータによる遊技球の発射が停止するために設けられている。遊技者が発射停止ボタンを押下すると、発射ハンドル５５を把持して回動させた状態であっても、遊技球の発射が停止される。

【０１１６】

払出装置４６及び基板ユニット４７は、ベースドア３３の背面側に配置されている。払

出装置４６には、貯留ユニット（図示せず）から遊技球が供給される。払出装置４６は、貯留ユニット供給された遊技球を払出条件の成立に基づいて、上皿５１又は下皿５２へ所定個数払い出す。基板ユニット４７は、各種の制御基板を有している。各種の制御基板には、前述した主制御部３０１ａや副制御部３０２ａが設けられている。

【０１１７】

ガラスドア３４は、遊技盤４２の前方に配置されており、遊技盤４２を覆う大きさの略四角形に形成されている。このガラスドア３４の上部には、スピーカ４１に対向するスピーカカバー５９が設けられている。

【０１１８】

また、ガラスドア３４の中央部には、遊技盤４２の少なくとも遊技領域４２ａを露出させる大きさの開口３４ａが形成されている。ガラスドア３４の開口３４ａは、透過性を有する保護ガラス５８によって塞がれている。したがって、ガラスドア３４をベースドア３３に対して閉じると、保護ガラス５８は、遊技盤４２の少なくとも遊技領域４２ａに対面する。

【０１１９】

次に、図１３～図１５を参照して、本実施形態におけるパチスロ機３ｂの構造について説明する。なお、図１３は、本実施形態のパチスロ機３ｂの外部構造を示す斜視図である。

【０１２０】

パチスロ機３ｂは、図１３に示すように、リールや回路基板等を収容したキャビネット６１ａと、キャビネット６１ａに対して開閉可能に取り付けられたフロントドア６１ｂとを備える。キャビネット６１ａの内部には、３つのリール６３Ｌ，６３Ｃ，６３Ｒが設けられ、該３つのリール６３Ｌ，６３Ｃ，６３Ｒは横方向（リールの回転方向と直交する方向）に一列に配置される。以下、リール６３Ｌ，６３Ｃ，６３Ｒを、それぞれ左リール６３Ｌ、中リール６３Ｃ、右リール６３Ｒという。

【０１２１】

各リール（表示列）は、円筒状のリール本体と、リール本体の周面（周回面）に装着された透光性のシート材とを有する。シート材の表面には、複数（例えば２１個）の図柄がリール本体の周方向に沿って連続的に描かれる。

【０１２２】

フロントドア６１ｂの中央には、液晶表示装置７０と、３つのリール６３Ｌ，６３Ｃ，６３Ｒに描かれた図柄を表示する表示窓６４とが設けられる。そして、液晶表示装置７０では、映像の表示が行われ、演出が実行される。

【０１２３】

表示窓６４は、例えばアクリル板等の透明部材で構成され、図１３に示すように、正面（遊技者側）から見て、３つのリールの配置領域と重畳する位置に設けられ、かつ、３つのリールより手前（遊技者側）に位置するように設けられる。それゆえ、表示窓６４の背後に設けられた３つのリールに描かれた図柄が、表示窓６４を介して目視することができる。

【０１２４】

また、正面から見て表示窓６４の左側方には、７セグメントＬＥＤ（Ｌｉｇｈｔ　Ｅｍｉｔｔｉｎｇ　Ｄｉｏｄｅ）からなる７セグ表示器６６が設けられる。７セグ表示器６６は、今回の遊技に投入されたメダルの枚数（以下、投入枚数という）、特典として遊技者に払い出されるメダルの枚数（以下、払出枚数という）、パチスロ機３ｂの内部に預けられているメダルの枚数（以下、クレジット枚数という）等の情報をデジタル表示する。

【０１２５】

また、フロントドア６１ｂには、遊技者の操作対象となる各種装置（メダル投入口７１、ＭＡＸベットボタン７２、１ＢＥＴボタン７４、スタートレバー７６、ストップボタン７７Ｌ，７７Ｃ，７７Ｒ）が設けられる。

【０１２６】

メダル投入口７１は、遊技者によって外部からパチスロ機３ｂに投入されるメダルを受け入れるために設けられる。メダル投入口７１を介して受け入れられたメダルは、所定枚数（例えば３枚）を上限として１回の遊技に投入され、所定枚数を超えた分は、パチスロ機３ｂの内部に預けることができる（いわゆるクレジット機能）。なお、本実施形態のパチスロ機３ｂでは、１回の遊技に投入可能なメダルの枚数は、１枚、２枚及び３枚のいずれかである。

【０１２７】

ＭＡＸベットボタン７２及び１ＢＥＴボタン７４は、パチスロ機３ｂの内部に預けられているメダルから１回の遊技に投入する枚数を決定するために設けられる。なお、図１３には示さないが、フロントドア６１ｂには、精算ボタンが設けられる（スタートレバー７６のストップボタン側とは反対側の側部に配置されている）。この精算ボタンは、パチスロ機３ｂの内部に預けられているメダルを外部に引き出す（排出する）ために設けられる。

【０１２８】

スタートレバー７６は、全てのリール（６３Ｌ，６３Ｃ，６３Ｒ）の回転を開始するために設けられる。ストップボタン７７Ｌ，７７Ｃ，７７Ｒは、それぞれ、左リール６３Ｌ、中リール６３Ｃ、右リール６３Ｒに対応づけて設けられ、各ストップボタンは対応するリールの回転を停止するために設けられる。以下、ストップボタン７７Ｌ，７７Ｃ，７７Ｒを、それぞれ左ストップボタン７７Ｌ、中ストップボタン７７Ｃ、右ストップボタン７７Ｒという。

【０１２９】

さらに、フロントドア６１ｂには、図１３に示すように、メダル払出口７８、メダル受皿７９、スピーカ８０Ｌ，８０Ｒ等が設けられる。

【０１３０】

メダル払出口７８は、後述のメダル払出装置８３の駆動により排出されるメダルを外部に導く。メダル受皿７９は、メダル払出口７８から排出されたメダルを貯める。また、フロントドア６１ｂに設けられた各種ランプは、ＬＥＤ等で構成され、演出内容に対応するパターンで、光を点消灯する。また、スピーカ８０Ｌ，８０Ｒは、演出内容に対応する効果音や楽曲等の音を出力する。

【０１３１】

なお、本実施形態では、液晶表示装置７０を備える構成を説明するが、本発明はこれに限定されない。例えば、リールの上部に複数のＬＥＤをマトリックス状に配置し、これらのＬＥＤの点消灯によるドットパターンにより、演出（報知）を行う構成にしてもよい。液晶表示装置７０、スピーカ８０Ｌ，８０Ｒ、各種ランプ及び複数のＬＥＤは、本発明に係る報知手段の一具体例を示す。

【０１３２】

次に、パチスロ機３ｂの内部構造を、図１４及び図１５を参照しながら説明する。なお、図１４は、フロントドア６１ｂが開放され、フロントドア６１ｂの裏面側に設けたミドルドア８６がフロントドア６１ｂに対して閉じた状態を示す図である。また、図１５では、フロントドア６１ｂが開放され、ミドルドア８６がフロントドア６１ｂに対して開いた状態を示している。

【０１３３】

キャビネット６１ａの内部の下側には、キャビネット６１ａ内の下方部分には、多量のメダルを収容可能であり、かつ、それらを１枚ずつ排出可能な構造を有するメダル払出装置８３（以下、ホッパー８３という）が設けられる。また、キャビネット６１ａ内における、ホッパー８３の一方の側部（図１４に示す例では左側）には、パチスロ機３ｂが有する各装置に対して必要な電力を供給する電源装置８４が設けられる。

【０１３４】

図１４及び図１５に示すように、ミドルドア８６は、フロントドア６１ｂの裏面における中央部に配置され、表示窓６４（図１５参照）を裏側から開閉可能に構成されている。

ミドルドア８６の上部と下部には、ドアストッパ８６ａ，８６ｂ，８６ｃが設けられている。このドアストッパ８６ａ，８６ｂ，８６ｃは、表示窓６４を裏側から閉じた状態のミドルドア８６の開動作を固定（禁止）する。すなわち、ミドルドア８６を開くには、ドアストッパ８６ａ，８６ｂ，８６ｃを回転させてミドルドア８６の固定を解除する必要がある。

【０１３５】

ミドルドア８６には、前述した主制御部３０１ｂを構成する主基板８１が設けられる。主制御部３０１ｂは、内部当選役の決定、各リールの回転及び停止、入賞の有無の判定等の、パチスロ機３ｂにおける遊技の主な動作及び該動作間の流れを制御する。

【０１３６】

また、ミドルドア８６の中央部分には、３つのリール（左リール６３Ｌ、中リール６３Ｃ及び右リール６３Ｒ）が設けられる。なお、図１４には示さないが、各リールは、所定の減速比を有するギアを介して、各々に対応するステッピングモータに接続される。

【０１３７】

ミドルドア８６の上方には、前述した副制御部３０２ｂを構成する副基板８２が設けられる。副制御部３０２ｂは、映像の表示等による演出の実行を制御する。

【０１３８】

さらに、フロントドア６１ｂの裏側部において、表示窓６４の配置領域の下方部分には、セレクタ８５が設けられる。セレクタ８５は、メダル投入口７１を介して外部から投入されたメダルの材質や形状等が適正である否かを選別する装置であり、適正であると判定されたメダルをホッパー８３に案内する。また、図１４には示さないが、セレクタ８５内においてメダルが通過する経路上には、適正なメダルが通過したことを検出するメダルセンサ８５Ｓが設けられる。

【０１３９】

次に、図１６を参照して、各台表示機４の構造について説明する。図１６は、各台表示機４を模式的に示す正面図である。

【０１４０】

各台表示機４は、前面に液晶表示部４０５を有する本体筐体９１１を有しており、遊技機３の上方に位置するように設置されている。液晶表示部４０５の上方には、台番号を表示する台番号表示部９０１が設けられ、液晶表示部４０５の周囲において、台番号表示部９０１の左右には、ランプ４０６が設けられている。

【０１４１】

また、本体筐体９１１の前面下側には、複数のボタン９０２～９０８が横並びに配置されている。具体的に、左側から順に、呼び出しボタン９０２、「進む」ボタン９０３、決定ボタン９０４、「戻る」ボタン９０５、「過去」ボタン９０６、「履歴」ボタン９０７及び「グラフ切替」ボタン９０８が設けられている。また、さらにその右側には、前述したリモコンからの指示データを受け付けるリモコン通信部９０９が設けられている。また、本体筐体９１１の前面右下側には、スピーカ４０７から出音された音を透音する透音孔９１０が設けられている。

【０１４２】

呼び出しボタン９０２は、遊技店の店員を呼び出すためのボタンである。また、「進む」ボタン９０３、「決定」ボタン９０４及び「戻る」ボタン９０５は、表示データの選択及び決定のためのボタンである。また、「過去」ボタン９０６は、過去の遊技履歴（例えば、一週間分の週間データ）を表示するためのボタンである。また、「履歴」ボタン９０７は、本日の遊技履歴を表示するためのボタンである。また、「グラフ切替」ボタン９０８は、スランプグラフの表示の切り替えの指示のためのボタンである。

【０１４３】

図１７は、本発明に係る各台表示機４を含む遊技システムのシステム構成図である。サーバ装置２には、複数の島コントローラ８及びＨＵＢ９がＬＡＮ接続されており、ＨＵＢ９を介して、島端計数装置５、精算装置６、景品管理装置７がＬＡＮ接続されている。

【０１４４】
また、サーバ装置２には、遊技媒体取扱装置１ａ、パチンコ機３ａ及び各台表示機４を一単位とした場合（以下、「パチンコ遊技ユニット」という。）に、所定数毎のパチンコ遊技ユニットが、島コントローラ８及びＨＵＢ９を介してＬＡＮ接続されている。同様に、遊技媒体取扱装置１ｂ、パチスロ機３ｂ及び各台表示機４を一単位とした場合（以下、「パチスロ遊技ユニット」という。）に、所定数毎のパチスロ遊技ユニットが、島コントローラ８及びＨＵＢ９を介してＬＡＮ接続されている。これらのパチンコ遊技ユニット、又はパチスロ遊技ユニットが接続される単位を、島単位という。
【０１４５】
サーバ装置２は、通常、島単位毎にレート情報を設定するように構成されている。例えば、図１７における島端計数装置５の直下に並列されて表されているパチンコ遊技ユニットには、４円レートを設定し、さらにその下に並列されて表されているパチンコ遊技ユニットには、１円レートを設定する。
【０１４６】
島端計数装置５は、遊技島端等に設けられ、遊技者が獲得した遊技球やメダルを計数し、計数値をレート情報とともにカードの識別情報と対応付ける。また、島端計数装置５は、計数値及び貸出レートを示す情報をレシートへ印字し、発行する。なお、島端計数装置５は、貸出レートごとに設けることとしてもよいし、遊技球やメダルを計数する際、関連付ける貸出レートを選択することができることとしてもよい。
【０１４７】
精算装置６は、残額情報がカードの識別情報と対応付けられている場合に、そのカードが挿入されると、残額情報に相当する現金の払出を行う。なお、精算装置６が、残額情報のみならず、カードの識別情報に対応付けられているレート別の持玉情報に基づいて、これらの情報に相当する現金の払出を行うこととしてもよい。
【０１４８】
景品管理装置７は、遊技店内の景品交換カウンタに併設された景品交換用の端末装置であり、交換遊技媒体数管理情報（図示せず）を用いて獲得遊技媒体数と景品との交換を管理する。なお、交換遊技媒体数管理情報は、景品ごとに、景品との交換に要する遊技媒体数を対応付けた情報である。例えば、４円レートの場合、２玉分が最低単価景品との交換を要する遊技媒体数として対応付けられ、１円レートの場合、８玉分が最低単価景品との交換を要する遊技媒体数として対応付けられている。なお、最低単価景品との交換を要する遊技媒体数は上記の例に限られるものではなく、適宜設定することができる。
【０１４９】
ここで、遊技者は、持玉情報が対応付けられたカードを持参し、カード処理機（図示せず）のカード挿入口へカードを挿入した場合に、レート別の持玉情報に応じた景品を受け取ることができるものとする。また、景品管理装置７では、遊技者がレシートを持参し、持参したレシートに印字された計数値及び貸出レートを示す情報によって景品の交換を行うこともできる。
【０１５０】
その際、景品交換カウンタ内の店員が、遊技者により指定された景品に対応する交換ボタン（図示せず）を押下する。交換ボタンの押下を受け付けた景品管理装置７は、指定された景品に相当する遊技媒体数を計数値から減算する交換制御を実行する。その後、店員が手作業によって遊技者に指定された景品を渡すこととなる。なお、後述する特殊景品については、景品管理装置７に接続される景品払出機（図示せず）から自動で払い出すようにしてもよい。
【０１５１】
なお、本実施形態においては、レート別に持玉情報が記憶される構成となっていることから、景品管理装置７は、交換制御を実行する際に、これらの持玉情報を合算して景品交換を行いうることとしてもよい。
【０１５２】

次に、遊技媒体取扱装置１及びサーバ装置２により実行される遊技媒体の貸出処理に関する制御フローについて、図１８及び図１９を用いて説明する。

【０１５３】

図１８は、遊技媒体の貸出処理手順を示すフローチャートである。制御部１００は、ステップＳ１１において、計数済の持玉数（会員カードに対応付けて記憶される貯玉又は計数カードに対応付けて記憶される計数持玉）に基づく払出指示があったか否かを判断する。

【０１５４】

因みに、図１９は、ステップＳ１１においてタッチパネルＬＣＤ１６に表示される選択画面を示す正面図である。図１９に示すように、タッチパネルＬＣＤ１６には、計数済の持玉数に基づく払出指示を選択するためのアイコンＡ１と、現金（価値媒体）に基づく払出指示を選択するためのアイコンＡ２が表示される。遊技者はこれらのアイコンのいずれかを押圧操作することにより、いずれかを指定することができる。

【０１５５】

計数済の持玉数に基づく払出指示があった場合（ステップＳ１１で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ１１からステップＳ１２に処理を移して、払出装置１０６を駆動させることにより、指定数の遊技媒体を遊技機３の上皿に払い出すように制御する。

【０１５６】

これに対して、計数済みの持玉数に基づく払出指示がなかった場合（ステップＳ１１で「ＮＯ」）、制御部１００は、ステップＳ１１からステップＳ１３に処理を移して、価値媒体が投入された（されている）か否かを判断する。価値媒体とは、カード挿入口１４に挿入される会員カード又は計数カード、紙幣投入口１５に挿入される紙幣、又は非接触ＩＣカードリーダライタ１８にかざされる非接触ＩＣカードを意味する。会員カード又は計数カードがカード挿入口１４に挿入されると、カードリーダライタ１０４によって会員カード又は計数カードから金額データが読み出される。紙幣が紙幣投入口１５に挿入されると、ビルバリ１０５によって紙幣の金額が識別されて金額データが読み取られる。また、非接触ＩＣカードリーダライタ１８に非接触ＩＣカードがかざされると、当該非接触ＩＣカードリーダライタ１８によって非接触ＩＣカードの金額データが読み取られる。これらの読み取られた金額データは、入金額情報（の一部）として記憶部１０３に記憶される。また、制御部１００は、カード挿入口１４に会員カード又は計数カードが挿入されていない状態で紙幣投入口１５に紙幣が投入された場合、遊技媒体取扱装置１に貯留されている計数カードをカードリーダライタ１０４による読み取り位置に配置されるように制御する。計数カードの識別情報は、カードリーダライタ１０４によって読み取られる。なお、以下においては、カードとして計数カードが用いられる例について説明し、計数カードを「カード」と称することとする。なお、計数カードはビジターカードであってもよく、計数カードが読み込み可能な位置と、貯溜される位置（スタッカにストックされている状態）と、に移動可能であってもよい。

【０１５７】

価値媒体が投入された（されている）場合（ステップＳ１３で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ１３からステップＳ１４に処理を移して、払出しに係る金額の指定（投入金額のうち遊技媒体の払出しに使用する金額の指定）があったか否かを判断する。なお、払出しに係る金額の指定は、遊技者がタッチパネルＬＣＤ１６を操作する（図１９に示す選択画面のアイコンＡ２を押圧操作）ことにより可能である。制御部１００は、ＩＦ１１０及びＩＦ２７０を介して、入金額情報とカードの識別情報とを互いに対応付けた状態で、サーバ装置２に送信する。当該入金額情報及び当該識別情報は、記憶部２０２に格納される。

【０１５８】

払出しに係る金額の指定があった場合（ステップＳ１４で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ１４からステップＳ１５に処理を移して、払出装置１０６を駆動させることにより、指定金額分の遊技媒体を遊技機３の上皿に払い出すように制御する。

【０１５９】
一方、払出しに係る金額の指定がなかった場合（ステップＳ１４で「ＮＯ」）、制御部１００は、ステップＳ１４からステップＳ１６に処理を移して、払出装置１０６を駆動させることにより、投入された全金額分の遊技媒体を遊技機３の上皿に払い出すように制御する。
【０１６０】
なお、遊技者により価値媒体が投入されなかった場合（ステップＳ１３で「ＮＯ」）、制御部１００は、ステップＳ１３からステップＳ１１に処理を戻す。以上により、遊技媒体の払出（貸出）処理は終了する。
【０１６１】
次に、遊技媒体取扱装置１及びサーバ装置２により実行されるカードロック及び消費金額の表示に関する制御フローの第一実施形態について、図２０から図２２を用いて説明する。以下の処理によって、消費金額を表示するか否かを遊技者が選択することができ、また、他の遊技機３で遊技を行っても（台移動しても）消費金額を継続して表示させることができる。
【０１６２】
図２０は、第一実施形態におけるカードロック処理を示すフローチャートである。制御部１００は、ステップＳ１０１において、カード挿入口１４にカードが挿入されているか否かを判断する。
【０１６３】
カード挿入口１４にカードが挿入されている場合（ステップＳ１０１で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ１０１からステップＳ１０２に処理を移して、カードに残額があるか否かを判断する。具体的には、制御部１００は、ＩＦ１１０及びＩＦ２７０を介して、カードリーダライタ１０４によって読み込まれたカードの識別情報をサーバ装置２に送信する。制御部２０１は、制御部１００から受信した識別情報に基づいて、当該識別情報と対応付けられて記憶部２０２に記憶された残額情報を検索し、その検索結果を遊技媒体取扱装置１に送信する。制御部１００は、その検索結果に基づいて、カードに残額があるか否かを判断する。
【０１６４】
カードに残額がなかった場合（ステップＳ１０２で「ＮＯ」）、又はカード挿入口１４にカードが挿入されていない場合（ステップＳ１０１で「ＮＯ」）、制御部１００は、ステップＳ１０２又はステップＳ１０１からステップＳ１０３に処理を移して、入金があったか否かを判断する。具体的には、制御部１００は、紙幣投入口１５に紙幣が投入されることにより、又は非接触ＩＣカードリーダライタ１８に非接触ＩＣカードがかざされることにより入金があったか否かを判断する。
【０１６５】
入金があった場合（ステップＳ１０３で「ＹＥＳ」）、又はカードに残額があった場合（ステップＳ１０２で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ１０３又はステップＳ１０２からステップＳ１０４に処理を移して、遊技者からカードロックの要求（指示）があったか否かを判断する。なお、カードロックの要求は、遊技者がタッチパネルＬＣＤ１６を操作（図１９に示す選択画面のアイコンＡ３を押圧操作）することにより可能である。また、制御部１００は、カード挿入口１４にカードが挿入されておらず、且つ入金があったと判断すると、遊技媒体取扱装置１に貯溜された計数カードをカードリーダライタ１０４によって読み込み可能な位置に配置するように制御する。
【０１６６】
遊技者からカードロックの要求（指示）があった場合（ステップＳ１０４で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ１０４からステップＳ１０５に処理を移して、カードに暗証番号が設定済みであるか否かを判断する。具体的には、制御部２０１は、制御部１００から受信した識別情報に基づいて、当該識別情報と対応付けられて記憶部２１２に記憶された暗証番号を検索し、その検索結果を遊技媒体取扱装置１に送信する。制御部１００

は、その検索結果に基づいて、カードに暗証番号が設定済みであるか否かを判断する。
【０１６７】
カードに暗証番号が設定済みでなかった場合（ステップＳ１０５で「ＮＯ」）、制御部１００は、ステップＳ１０５からステップＳ１０６に処理を移して、タッチパネルＬＣＤ１６にカードロック用の暗証番号の設定画面を表示させる。
【０１６８】
タッチパネルＬＣＤ１６にカードロック用の暗証番号の設定画面が表示されると、制御部１００は、ステップＳ１０６からステップＳ１０７に処理を移して、暗証番号が設定されたか否かを判断する。
【０１６９】
遊技者がタッチパネルＬＣＤ１６を操作して暗証番号を設定すると（ステップＳ１０７で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ１０７からステップＳ１１１に処理を移して、カードリーダライタ１０４に配置されたカードがカードロックされるように（カードロック機能を有効に切り替えるように）、カードリーダライタ１０４を制御する。制御部１００は、ＩＦ１１０及びＩＦ２７０を介して、入力された暗証番号をサーバ装置２へ送信する。制御部２０１は、当該暗証番号をカードの識別情報と対応付けて、サーバ装置２の記憶部２１２に記憶させる。
【０１７０】
一方、ステップＳ１０５においてカードに暗証番号が設定済みであった場合（ステップＳ１０５で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ１０５からステップＳ１０８に処理を移して、タッチパネルＬＣＤ１６に暗証番号の入力画面を表示させる。
【０１７１】
タッチパネルＬＣＤ１６に暗証番号の入力画面が表示されると、制御部１００は、ステップＳ１０８からステップＳ１０９に処理を移して、暗証番号が入力されたか否かを判断する。
【０１７２】
遊技者がタッチパネルＬＣＤ１６を操作して暗証番号を入力すると（ステップＳ１０９で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ１０９からステップＳ１１０に処理を移して、入力された暗証番号が設定された暗証番号と一致するか否かを判断する。
【０１７３】
暗証番号が一致した場合（ステップＳ１１０で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ１１０からステップＳ１１１に処理を移して、前述の如く、カードリーダライタ１０４に配置されたカードがカードロックされるように（カードロック機能を有効に切り替えるように）、カードリーダライタ１０４を制御する。
【０１７４】
なお、制御部１００は、ステップＳ１０３、ステップＳ１０４、ステップＳ１０７、ステップＳ１０９及びステップＳ１１０において否定結果となった場合は、いずれも最初のステップ（ステップＳ１０１）に処理を戻す。
【０１７５】
図２１は、第一実施形態における消費金額表示の処理を示すフローチャートである。制御部１００は、ステップＳ２０１において、カードに暗証番号が設定済みであるか否かを判断する。具体的には、制御部２０１は、制御部１００から受信した識別情報に基づいて、当該識別情報と対応付けられて記憶部２１２に記憶された暗証番号を検索し、その検索結果を遊技媒体取扱装置１に送信する。制御部１００は、その検索結果に基づいて、カードに暗証番号が設定済みであるか否かを判断する。
【０１７６】
カードに暗証番号が設定済みであった場合（ステップＳ２０１で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ２０１からステップＳ２０２に処理を移して、入金額のうち遊技媒体として暗証番号の設定以降に消費された金額（消費金額）及び残額（入金額から消費金額を引いた額）を算出し始める（算出する）。具体的には、まず制御部１００は、ＩＦ１

１０及びＩＦ２７０を介して、カードへの暗証番号の設定（図２０に示すステップＳ１０７）がされたことを示す信号をサーバ装置２に送信する。制御部２０１は、制御部１００から当該信号を受信すると、制御部１００から受信した識別情報に基づいて、当該識別情報と対応付けられて記憶部２０２に記憶された消費金額情報を検索し、その検索された消費金額情報を制御部１００に送信する。制御部２０１は、該当する消費金額情報がない場合は、その旨を示す信号を制御部１００に送信する。

【０１７７】

制御部１００は、当該検索された消費金額（該当する消費金額情報がない場合は０）と暗証番号の設定以降の消費金額との合計を消費金額として算出する。即ち、一旦返却処理がされたカードを使用して再プレイする場合は、カード返却前の消費金額が引き継がれる。

【０１７８】

制御部１００は、ＩＦ１１０及びＩＦ２７０を介して、当該消費金額の情報（消費金額情報）及び当該残額の情報（残額情報）をサーバ装置２へ送信する。制御部２０１は、当該消費金額情報及び当該残額情報をカードの識別情報と対応付けて、記憶部２０２に記憶（更新）させる。当該消費金額情報及び当該残額情報は、遊技媒体の貸出（払出）処理がなされる度に更新される。

【０１７９】

消費金額情報及び残額情報が記憶部２０２に記憶されると、制御部１００は、ステップＳ２０２からステップＳ２０３に処理を移して、タッチパネルＬＣＤ１６に表示される選択画面において、消費金額情報及び残額情報を表示するためのアイコン（図１９に示す選択画面のアイコンＡ４）を選択可能とするようにタッチパネルＬＣＤ１６を制御する。遊技者が当該アイコンＡ４を選択（押圧操作）すると、タッチパネルＬＣＤ１６に消費金額及び残額が表示される（図２２参照）。

【０１８０】

次いで、制御部１００は、ステップＳ２０３からステップＳ２０４に処理を移して、残額が０か否かを判断する。具体的には、制御部２０１は、制御部１００から受信した識別情報に基づいて、当該識別情報と対応付けられて記憶部２０２に記憶された残額情報を検索し、その検索結果を遊技媒体取扱装置１に送信する。制御部１００は、その検索結果に基づいて、残額が０か否かを判断する。

【０１８１】

残額が０と判断されると（ステップＳ２０４で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ２０４からステップＳ２０５に処理を移して、持玉が０か否かを判断する。具体的には、制御部２０１は、制御部１００から受信した識別情報に基づいて、当該識別情報と対応付けられて記憶部２０２に記憶された持玉情報を検索し、その検索結果を遊技媒体取扱装置１に送信する。制御部１００は、その検索結果に基づいて、持玉が０か否かを判断する。

【０１８２】

持玉が０と判断されると（ステップＳ２０５で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ２０５からステップＳ２０６に処理を移して、状態表示灯１３を点滅させる。これにより、その遊技機３において残額が０且つ持玉が０であることを従業員等に報知することができる。

【０１８３】

状態表示灯１３を点滅させると、制御部１００は、ステップＳ２０６からステップＳ２０７に処理を移して、遊技者からカードの返却要求があるか否かを判断する。なお、カードの返却要求は、遊技者がタッチパネルＬＣＤ１６を操作（図１９に示す選択画面のアイコンＡ５を押圧操作）することにより可能である。制御部１００は、タッチパネルＬＣＤ１６から当該アイコンＡ５が選択（押圧操作）されたことを示す信号を受信すると、遊技者からカードの返却要求があったと判断する。なお、上記においては、タッチパネルＬＣＤ１６を操作した場合にカードの返却要求があったと判断したが、これに限られるもので

はなく、遊技機の返却ボタンを押下した場合にカードの返却要求があったと判断するものであってもよい。

【０１８４】

一方、ステップＳ２０４において残額が０でないと判断された場合（ステップＳ２０４で「ＮＯ」）、又はステップＳ２０５において持玉が０でないと判断された場合（ステップＳ２０５で「ＮＯ」）、制御部１００は、ステップＳ２０４又はステップＳ２０５からステップＳ２０８に処理を移して、遊技者からカードの返却要求があるか否かを判断する。この判断の具体的な方法は、前述のステップＳ２０７と同様である。

【０１８５】

遊技者からカードの返却要求があった場合（ステップＳ２０７又はステップＳ２０８で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ２０７又はステップＳ２０８からステップＳ２０９に処理を移して、カードロック（図２０に示すステップＳ１１１）がされているか否かを判断する。

【０１８６】

カードロックがされていた場合（ステップＳ２０９で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ２０９からステップＳ２１０に処理を移して、タッチパネルＬＣＤ１６に暗証番号の入力画面を表示させる。

【０１８７】

タッチパネルＬＣＤ１６に暗証番号の入力画面が表示されると、制御部１００は、ステップＳ２１０からステップＳ２１１に処理を移して、暗証番号が入力されたか否かを判断する。

【０１８８】

遊技者がタッチパネルＬＣＤ１６を操作して暗証番号を入力すると（ステップＳ２１１で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ２１１からステップＳ２１２に処理を移して、入力された暗証番号が記憶部２１２に記憶された暗証番号と一致するか否かを判断する。具体的には、制御部１００は、ＩＦ１１０及びＩＦ２７０を介して、カードリーダライタ１０４によって読み込まれたカードの識別情報をサーバ装置２に送信する。制御部２０１は、制御部１００から受信した識別情報に基づいて、当該識別情報と対応付けられて記憶部２１２に記憶された暗証番号を検索し、その検索結果を遊技媒体取扱装置１に送信する。制御部１００は、その検索結果に基づいて、入力された暗証番号が記憶部２１２に記憶された暗証番号と一致するか否かを判断する。

【０１８９】

暗証番号が一致した場合（ステップＳ２１２で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ２１２からステップＳ２１３に処理を移して、カードロックを解除して（カードロック機能を無効に切り替えて）カードが返却されるようにカードリーダライタ１０４を制御すると共に、消費金額及び残額の表示を終了させる（表示をできないようにする）。このとき、制御部１００は、暗証番号、識別情報、消費金額情報及び残額情報を互いに対応付けて、サーバ装置２の記憶部（記憶部２０２及び記憶部２１２）に記憶させてから、カードの返却処理を行う。

【０１９０】

一方、ステップＳ２０９においてカードロックがされていなかった場合（ステップＳ２０９で「ＮＯ」）もまた、制御部１００は、ステップＳ２０９からステップＳ２１３に処理を移して、カードが返却されるようにカードリーダライタ１０４を制御すると共に、消費金額及び残額の表示を終了させる（表示をできないようにする）。

【０１９１】

一方、ステップＳ２０７においてカードの返却要求がない場合（ステップＳ２０７で「ＮＯ」）、制御部１００は、ステップＳ２０７からステップＳ２１４に処理を移して、持玉が０であると判断した後で、所定時間継続して遊技者の操作に基づく信号がなかったかどうかを判断する。遊技者の操作に基づく信号は、遊技者がタッチパネルＬＣＤ１６を操作したことにより生じる信号、入金があったことを示す信号、及び遊技を行っていること

を示す信号（発射ハンドル５５のタッチセンサからの検知信号等）を含むものである。
【０１９２】
所定時間、遊技者の操作に基づく信号がなかった場合（ステップＳ２１４で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ２１４からステップＳ２１５に処理を移して、カードが遊技媒体取扱装置１に取り込まれるようにカードリーダライタ１０４を制御すると共に、消費金額の表示を終了させる（表示をできないようにする）。そして、制御部１００は、ＩＦ１１０及びＩＦ２７０を介して、サーバ装置２にカードが遊技媒体取扱装置１に取り込まれことを示す信号を送信する。制御部２０１は、当該信号を受けて、サーバ装置２の記憶部（記憶部２０２及び記憶部２１２）に記憶された暗証番号と識別情報との対応付けを解除すると共に、消費金額情報と識別情報との対応付けを解除する。或いは、制御部２０１は、暗証番号、識別情報、消費金額情報及び残額情報をサーバ装置２の記憶部（記憶部２０２及び記憶部２１２）から消去させるようにしてもよい。
【０１９３】
なお、制御部１００は、ステップＳ２０１、ステップＳ２０８、ステップＳ２１１、ステップＳ２１２及びステップＳ２１４において否定結果となった場合は、いずれも最初のステップ（ステップＳ２０１）に処理を戻す。
【０１９４】
次に、第一実施形態における消費金額表示の一例を示すタイムチャートについて、図２３を用いて説明する。
【０１９５】
図２３は、第一実施形態における消費金額表示の一例を示すタイムチャートである。入金された後又はカードが挿入された後、カードロックのための暗証番号が設定されると（ステップＳ１０７）、消費金額の算出が開始される（ステップＳ２０２）と共に、消費金額の表示が可能となる（ステップＳ２０３）。暗証番号設定時においては、消費金額は０円で表示される。遊技媒体として消費された金額に応じて、消費金額は更新される。遊技媒体として２００００円が消費されると、消費金額は２００００円で表示される。
【０１９６】
遊技者は、他の遊技機３で（台移動して）再プレイする場合、カードの返却を要求する（ステップＳ２０７又はステップＳ２０８）。消費金額は当該カードの識別情報に対応付けられているので、遊技者が返却されたカードを他の遊技機３に接続された遊技媒体取扱装置１に挿入すると、消費金額は２００００円で表示される。なお、消費金額が２００００円で表示された後、他の遊技機３に接続された遊技媒体取扱装置１で金額の消費（紙葉類に対応する金額の消費）を行うと、消費金額が加算されるように制御することが可能である。
【０１９７】
残額０且つ持玉０になり遊技者が遊技を終える場合は、遊技者が入金などの操作を行わない状態で所定時間経過すると、自動的に消費金額表示は終了する（ステップＳ２１５）。
【０１９８】
ここで、上述の如く従来、パチンコ機やパチスロ機等の遊技機に用いられる遊技用装置の技術は公知となっている。例えば、遊技用装置に入金した額の合計を記憶媒体に記憶させる技術が提案されている（特開２００１－３４０６２３号公報）。
【０１９９】
しかしながら、特開２００１－３４０６２３号公報に記載のような技術においては、購入金額並びに追加入金に供された金額の累計値である消費金額（累計金額）等の金額を記憶媒体に表示しているため、記憶媒体を遊技用装置に挿入すると消費金額の確認をすることができず、常に消費金額を確認したいという遊技者の要望に応えることができない。一方で、常には消費金額を表示させたくない遊技者もいると考えられるため、このような遊技者の各要望に対して柔軟に対応することが可能な遊技用装置が求められている。
【０２００】

本発明は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、遊技者に対して有益な遊技用装置を提供することを目的とする。

【０２０１】

以上の如く、第一実施形態に係る遊技媒体取扱装置１及びサーバ装置２（遊技用装置）は、

暗証番号（認証情報）が入力されるタッチパネルＬＣＤ１６（入力手段）と、

カード（記憶媒体）を受け付け可能であって当該カード（記憶媒体）の識別情報を読み込むカードリーダライタ１０４（記憶媒体情報読込手段）と、

消費金額を表示可能なタッチパネルＬＣＤ１６（表示手段）と、

前記消費金額と前記識別情報とを対応付け、前記暗証番号（認証情報）と前記識別情報とを対応付ける制御部１００（対応付け手段）と、

を備え、

前記暗証番号（認証情報）と前記識別情報とが対応付けられていないときは、当該識別情報に対応付けられた前記消費金額を表示せず、前記暗証番号（認証情報）と前記識別情報とが対応付けられているときは、当該識別情報に対応付けられた前記消費金額を表示可能とするものである。

【０２０２】

このような構成により、消費金額を表示するか否かを遊技者が選択することができ、遊技者に対して有益な遊技媒体取扱装置１及びサーバ装置２を提供することができる。

【０２０３】

具体的には、遊技者は、カード（記憶媒体）の識別情報に暗証番号（認証情報）を設定（入力）することで、消費金額を表示可能とすることができる。また、消費金額情報は識別情報と対応付けられて記憶されているので、遊技者は、残額が０且つ持玉が０になった後に入金した場合でも、消費金額の合計を知ることができる。

【０２０４】

また、第一実施形態に係る遊技媒体取扱装置１及びサーバ装置２（遊技用装置）は、

前記カード（記憶媒体）の返却指示を受けると、

前記カードリーダライタ１０４（記憶媒体情報読込手段）から前記カード（記憶媒体）を排出し、

前記制御部１００（対応付け手段）によって対応付けられた前記暗証番号（認証情報）、前記識別情報及び前記消費金額を、前記カード（記憶媒体）の記憶手段又は当該遊技媒体取扱装置１の記憶部１０３及びサーバ装置２の記憶部２０２（遊技用装置の記憶手段）に記憶するものである。

【０２０５】

このような構成により、他の遊技機３で遊技を行っても（台移動しても）消費金額を継続して表示させることができる。

【０２０６】

具体的には、消費金額は識別情報と対応付けられて記憶されており、且つ、カード（記憶媒体）が返却されても暗証番号（認証情報）、識別情報及び消費金額は互いに対応付けられて記憶されたままである。よって、他の遊技機３で遊技を行いたい（再プレイしたい）遊技者は、返却されたカードを使用することで、これまでの消費金額を継続して表示させることができる。

【０２０７】

また、第一実施形態に係る遊技媒体取扱装置１及びサーバ装置２（遊技用装置）は、

前記カード（記憶媒体）の記憶手段又は当該遊技媒体取扱装置１の記憶部１０３及びサーバ装置２の記憶部２０２（遊技用装置の記憶手段）に、前記制御部１００（対応付け手段）によって対応付けられた前記暗証番号（認証情報）、前記識別情報及び前記消費金額が記憶された状態で、前記カード（記憶媒体）が前記カードリーダライタ１０４（記憶媒体情報読込手段）に受け付けられた場合、前記識別情報に対応付けられた前記暗証番号（認証情報）が前記タッチパネルＬＣＤ１６（入力手段）に入力されない限り前記消費金額

を表示しないものである。
【０２０８】
このような構成により、他人が返却された記憶媒体を使用したとしても消費金額を表示させないようにすることができる。
【０２０９】
具体的には、返却されたカードを落としたり取り忘れたりして、そのカードを他人が取得した場合でも、設定した暗証番号と一致する暗証番号を知られない限り、その他人に消費金額を知られるのを防止することができる。
【０２１０】
また、第一実施形態に係る遊技媒体取扱装置１及びサーバ装置２（遊技用装置）は、
入金額の残額及び遊技媒体の残数が共に０であり、且つ、遊技者の操作に基づく信号を所定時間受けていないと判断されると、前記暗証番号（認証情報）と前記識別情報との対応付け及び前記消費金額と前記識別情報との対応付けを解除するものである。
【０２１１】
このような構成により、次に遊技を行う遊技者に消費金額を知られるのを防止することができる。
【０２１２】
具体的には、入金額の残額及び遊技媒体の残数が共に０となった遊技者が、遊技を終えてカードの返却処理を行うことなく離席した場合、所定時間経過すると消費金額は表示されなくなるので、次にその遊技機３で遊技を行う他の遊技者に消費金額を知られるのを防止することができる。また、当該他の遊技者が前の遊技者の消費金額を自分の消費金額と混同するのを防止することができる。
【０２１３】
また、第一実施形態に係る遊技媒体取扱装置１及びサーバ装置２（遊技用装置）は、
入金額の残額及び遊技媒体の残数を報知するタッチパネルＬＣＤ１６（第一の報知手段）を具備し、
前記入金額の残額及び前記遊技媒体の残数が共に０であると判断されると、前記タッチパネルＬＣＤ１６（第一の報知手段）とは異なる態様（具体的には、入金額の残数及び遊技媒体の残数を数字で表示する態様ではなく、点灯する態様）で、前記入金額の残額及び前記遊技媒体の残数の残数が共に０であることを報知する状態表示灯１３（第二の報知手段）と、
を具備するものである。
【０２１４】
このような構成により、従業員等が入金額の残額及び遊技媒体の残数が共に０であることを知ることができる。
【０２１５】
具体的には、従業員は、状態表示灯１３が点滅している遊技機３で遊技を行っていた遊技者が遊技を終えたと判断すると、例えば専用のスタッフカードを非接触ＩＣカードリーダライタ１８にかざすこと等により、カードロックを解除することができる。
【０２１６】
以上、本発明の第一実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。
【０２１７】
例えば、第一実施形態においては、カードロックのための暗証番号を設定することで消費金額の表示を可能とするものとしたが（つまり、カードロックのための暗証番号と消費金額の表示のための暗証番号を同一のものとしたが）、消費金額の表示のための暗証番号をカードロックとは別に設定するようにしてもよい。
【０２１８】
また、第一実施形態においては、認証情報として暗証番号を使用するものとしたが、本発明の認証情報はこれに限定されず、カメラ部１７により検出された遊技者のフェイシャ

ルデータや、指紋認証データ等の遊技者を認証できる任意の情報を認証情報として使用することができる。

【０２１９】

また、第一実施形態においては、状態表示灯１３を点滅させることにより、その遊技機３において残額が０且つ持玉が０であることを報知するものとしたが、報知する手段はこれに限定されるものではなく、タッチパネルＬＣＤ１６の画面の背景色を変更すること（入金額の残数及び遊技媒体の残数を数字で表示する態様とは異なる態様）で、残額が０且つ持玉が０であることを報知するものであってもよい。なお、この場合においては、タッチパネルＬＣＤ１６が、本発明の第一の報知手段の実施形態であると共に、第二の報知手段の実施形態となる。

【０２２０】

また、第一実施形態においては、暗証番号（認証情報）、カードの識別情報及び消費金額を、互いに対応付けて記憶部２０２に記憶するものとしたが、カードの記憶部に記憶するものであってもよく、遊技媒体取扱装置１の記憶部１０３に記憶するものであってもよい。

【０２２１】

また、データの形式として、消費金額と、識別情報と、認証情報とが、１のテーブルに記憶されている場合、何れか２つが１のテーブルに記憶されている場合が想定されるが、何れであってもよく、送信されるコマンドや受信されるコマンドとして、消費金額と、識別情報と、認証情報とが、１のコマンド（電文など）に記憶されている場合、何れか２つが１のコマンドに記憶されている場合、など様々な対応が想定される。

【０２２２】

また、第一実施形態においては、認証情報が入力部に入力されない限り消費金額を表示させないように記載したが、これに限られるものではなく、認証情報の入力によらず消費金額を表示することがあってもよい。

【０２２３】

また、第一実施形態においては、入金額の残額及び遊技媒体の残数が０、且つ、遊技者の操作に基づく信号を所定時間受け付けていないと判断したときに、認証情報と識別情報との対応付け、消費金額と識別情報との対応付けの解除を行ったがこれに限られるものではない。

例えば、遊技者が離席する状態（休憩時間の設定）などを行った場合には、所定時間の離席を許容する時間が設定されるため、遊技者の離席を許容する時間が設定された場合には、対応付けの解除までの時間経過の計測を一時的に停止し、遊技者の離席を許容する時間が解除された場合には、対応付けの解除までの時間経過の計測を再開するものであってもよい。

【０２２４】

また、入力手段としてはボタンのような操作手段、タッチパネルのような表示手段を兼ねた操作手段など、様々な形態が考えられるが操作可能な手段であればよい。

【０２２５】

また、認証情報とは、暗証番号（パスワードなど）が考えられ、会員カードにおいては会員カード作成時、カードロック時はワンタイムパスワードのようにカードロック時に設定されることが考えられ、遊技者が任意に設定できる情報である。

【０２２６】

次に、遊技媒体取扱装置１及びサーバ装置２により実行されるカードロック及び消費金額の表示に関する制御フローの第二実施形態について、図２４を用いて説明する。以下の処理によって、消費金額を表示するか否かを遊技者が選択することができ、また、残額が０且つ持玉が０になった後に入金した場合でも、消費金額の合計を知ることができる。

【０２２７】

図２４は、第二実施形態におけるカードロック処理を示すフローチャートである。制御部１００は、ステップＳ３０１において、カード挿入口１４にカードが挿入されているか

否かを判断する。

【０２２８】

カード挿入口１４にカードが挿入されている場合（ステップＳ３０１で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ３０１からステップＳ３０２に処理を移して、カードリーダライタ１０４によって読み込み可能な位置に配置されたカードに、ロックフラグが付加されているか否か（ロックフラグがオンであるか否か）を判断する。ロックフラグとは、過去に当該カードにおいてカードロックが行われたことを示すものである。

【０２２９】

カードのロックフラグがオフである場合（ステップＳ３０２で「ＮＯ」）、制御部１００は、ステップＳ３０２からステップＳ３０３に処理を移して、カードに残額があるか否かを判断する。具体的には、制御部１００は、ＩＦ１１０及びＩＦ２７０を介して、カードリーダライタ１０４によって読み込まれたカードの識別情報をサーバ装置２に送信する。制御部２０１は、制御部１００から受信した識別情報に基づいて、当該識別情報と対応付けられて記憶部２０２に記憶された残額情報を検索し、その検索結果を遊技媒体取扱装置１に送信する。制御部１００は、その検索結果に基づいて、カードに残額があるか否かを判断する。

【０２３０】

カードに残額がなかった場合（ステップＳ３０３で「ＮＯ」）、又はカード挿入口１４にカードが挿入されていない場合（ステップＳ３０１で「ＮＯ」）、制御部１００は、ステップＳ３０３又はステップＳ３０１からステップＳ３０４に処理を移して、入金があったか否かを判断する。具体的には、制御部１００は、紙幣投入口１５に紙幣が投入されることにより、又は非接触ＩＣカードリーダライタ１８に非接触ＩＣカードがかざされることにより入金があったか否かを判断する。

【０２３１】

入金があった場合（ステップＳ３０４で「ＹＥＳ」）、又はカードに残額があった場合（ステップＳ３０３で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ３０４又はステップＳ３０３からステップＳ３０５に処理を移して、遊技者からカードロックの要求（指示）があったか否かを判断する。なお、カードロックの要求は、遊技者がタッチパネルＬＣＤ１６を操作（図１９に示す選択画面のアイコンＡ３を押圧操作）することにより可能である。また、制御部１００は、カード挿入口１４にカードが挿入されておらず、且つ入金があったと判断すると、遊技媒体取扱装置１に貯溜された計数カードをカードリーダライタ１０４によって読み込み可能な位置に配置するように制御する。

【０２３２】

遊技者からカードロックの要求（指示）があった場合（ステップＳ３０５で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ３０５からステップＳ３０６に処理を移して、タッチパネルＬＣＤ１６にカードロック用の暗証番号の設定画面を表示させる。

【０２３３】

タッチパネルＬＣＤ１６にカードロック用の暗証番号の設定画面が表示されると、制御部１００は、ステップＳ３０６からステップＳ３０７に処理を移して、暗証番号が設定されたか否かを判断する。

【０２３４】

遊技者がタッチパネルＬＣＤ１６を操作して暗証番号を設定すると（ステップＳ３０７で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ３０７からステップＳ３０８に処理を移して、カードリーダライタ１０４に配置された計数カードがカードロックされるように（カードロック機能を有効に切り替えるように）、カードリーダライタ１０４を制御する。制御部１００は、ＩＦ１１０及びＩＦ２７０を介して、入力された暗証番号をサーバ装置２へ送信する。制御部２０１は、当該暗証番号を計数カードの識別情報と対応付けて、サーバ装置２の記憶部２１２に記憶させる。

【０２３５】

一方、ステップＳ３０２においてカードのロックフラグがオンである場合（ステップＳ

３０２で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ３０２からステップＳ３０８に処理を移して、前述の如くカードロックを行う。これにより、遊技者は、暗証番号を設定しなくてもカードロックを行うことができる。

【０２３６】

カードロックされると、制御部１００は、ステップＳ３０８からステップＳ３０９に処理を移して、ロックフラグが付加されていなければ（ロックフラグがオフであれば）、当該カードにロックフラグを付加する（ロックフラグをオンにする）。

【０２３７】

なお、制御部１００は、ステップＳ３０４、ステップＳ３０５及びステップＳ３０７において否定結果となった場合は、いずれも最初のステップ（ステップＳ３０１）に処理を戻す。

【０２３８】

図２５は、第二実施形態における消費金額表示の処理を示すフローチャートである。なお、図２５に示すフローチャートは、図２４に示したカードロックがされたことを前提とするものである。

【０２３９】

図２４に示すカードロック（ステップＳ３０８）がされて、暗証番号が識別情報と対応付けられて記憶部２１２に記憶されると、制御部１００は、ステップＳ４０１において、入金額のうち遊技媒体としてカードロック以降に消費される金額（消費金額）及び残額（入金額から消費金額を引いた額）を算出し始める（算出する）。制御部１００は、カードロック以降に消費された累計金額を消費金額として算出する。制御部１００は、ＩＦ１１０及びＩＦ２７０を介して、当該消費金額の情報（消費金額情報）及び当該残額の情報（残額情報）をサーバ装置２へ送信する。制御部２０１は、当該消費金額情報及び当該残額情報を計数カードの識別情報と対応付けて、記憶部２０２に記憶（更新）させる。当該消費金額情報及び当該残額情報は、遊技球の貸出（払出）処理がなされる度に更新される。

【０２４０】

消費金額情報及び残額情報が記憶部２０２に記憶されると、制御部１００は、ステップＳ４０１からステップＳ４０２に処理を移して、タッチパネルＬＣＤ１６に表示される選択画面において、消費金額情報及び残額情報を表示するためのアイコン（図１９に示す選択画面のアイコンＡ４）を選択可能とするようにタッチパネルＬＣＤ１６を制御する。遊技者が当該アイコンＡ４を選択（押圧操作）すると、タッチパネルＬＣＤ１６に消費金額及び残額が表示される（図２２参照）。

【０２４１】

次いで、制御部１００は、ステップＳ４０２からステップＳ４０３に処理を移して、遊技者からカードの返却要求があるか否かを判断する。なお、カードの返却要求は、遊技者がタッチパネルＬＣＤ１６を操作（図１９に示す選択画面のアイコンＡ５を押圧操作）することにより可能である。制御部１００は、タッチパネルＬＣＤ１６から当該アイコンＡ５が選択（押圧操作）されたことを示す信号を受信すると、遊技者からカードの返却要求があったと判断する。

【０２４２】

遊技者からカードの返却要求があった場合（ステップＳ４０３で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ４０３からステップＳ４０４に処理を移して、タッチパネルＬＣＤ１６に暗証番号の入力画面を表示させる。

【０２４３】

タッチパネルＬＣＤ１６に暗証番号の入力画面が表示されると、制御部１００は、ステップＳ４０４からステップＳ４０５に処理を移して、暗証番号が入力されたか否かを判断する。

【０２４４】

遊技者がタッチパネルＬＣＤ１６を操作して暗証番号を入力すると（ステップＳ４０５で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ４０５からステップＳ４０６に処理を移し

て、入力された暗証番号が記憶部２１２に記憶された暗証番号と一致するか否かを判断する。具体的には、制御部１００は、ＩＦ１１０及びＩＦ２７０を介して、カードリーダライタ１０４によって読み込まれたカードの識別情報をサーバ装置２に送信する。制御部２０１は、制御部１００から受信した識別情報に基づいて、当該識別情報と対応付けられて記憶部２１２に記憶された暗証番号を検索し、その検索結果を遊技媒体取扱装置１に送信する。制御部１００は、その検索結果に基づいて、入力された暗証番号が記憶部２１２に記憶された暗証番号と一致するか否かを判断する。

【０２４５】

暗証番号が一致した場合（ステップＳ４０６で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ４０６からステップＳ４１１に処理を移して、カードロックを解除して（カードロック機能を無効に切り替えて）カードが返却されるようにカードリーダライタ１０４を制御すると共に、消費金額及び残額の表示を終了させる。このとき、制御部１００は、暗証番号、識別情報、消費金額情報及び残額情報を互いに対応付けて、サーバ装置２の記憶部（記憶部２０２及び記憶部２１２）に記憶させてから、カードの返却処理を行う。

【０２４６】

一方、ステップＳ４０３において遊技者からカードの返却要求がなかった場合（ステップＳ４０３で「ＮＯ」）、制御部１００は、ステップＳ４０３からステップＳ４０７に処理を移して、残額が０か否かを判断する。具体的には、制御部２０１は、制御部１００から受信した識別情報に基づいて、当該識別情報と対応付けられて記憶部２０２に記憶された残額情報を検索し、その検索結果を遊技媒体取扱装置１に送信する。制御部１００は、その検索結果に基づいて、残額が０か否かを判断する。

【０２４７】

残額が０と判断されると（ステップＳ４０７で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ４０７からステップＳ４０８に処理を移して、持玉が０か否かを判断する。具体的には、制御部２０１は、制御部１００から受信した識別情報に基づいて、当該識別情報と対応付けられて記憶部２０２に記憶された持玉情報を検索し、その検索結果を遊技媒体取扱装置１に送信する。制御部１００は、その検索結果に基づいて、持玉が０か否かを判断する。

【０２４８】

持玉が０と判断されると（ステップＳ４０８で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ４０８からステップＳ４０９に処理を移して、所定時間内に入金があったか否かを判断する。具体的には、制御部１００は、紙幣投入口１５に紙幣が投入されることにより、又は非接触ＩＣカードリーダライタ１８に非接触ＩＣカードがかざされることにより入金があったか否かを判断する。

【０２４９】

入金があった場合（ステップＳ４０９で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ４０９からステップＳ４１０に処理を移して、タッチパネルＬＣＤ１６に、消費金額の表示を継続するか否かを選択するための選択画面を表示させる。

【０２５０】

遊技者が消費金額の表示の継続を選択しなかった場合（ステップＳ４１０で「ＮＯ」）、又は入金がなかった場合（ステップＳ４０９で「ＮＯ」）、制御部１００は、ステップＳ４１０又はステップＳ４０９からステップＳ４１１に処理を移して、カードロックを解除すると共に、消費金額の表示を終了させる（表示をできないようにする）。そして、制御部１００は、ＩＦ１１０及びＩＦ２７０を介して、サーバ装置２にカードロックを解除したこと（又は消費金額の表示を終了させたこと）を示す信号を送信する。制御部２０１は、当該信号を受けて、サーバ装置２の記憶部（記憶部２０２及び記憶部２１２）に記憶された暗証番号と識別情報との対応付けを解除すると共に、消費金額情報と識別情報との対応付けを解除する。或いは、制御部２０１は、暗証番号、識別情報、消費金額情報及び残額情報をサーバ装置２の記憶部（記憶部２０２及び記憶部２１２）から消去させるようにしてもよい。

【０２５１】
なお、制御部１００は、ステップＳ４０５、ステップＳ４０６、ステップＳ４０７及びステップＳ４０８において否定結果となった場合、及びステップＳ４１０において肯定結果となった場合は、いずれも最初のステップ（ステップＳ４０１）に処理を戻す。
【０２５２】
次に、第二実施形態における消費金額表示の一例を示すタイムチャートについて、図２６を用いて説明する。
【０２５３】
図２６は、第二実施形態における消費金額表示の一例を示すタイムチャートである。入金がされた後又はカードが挿入された後、カードロックされると（ステップＳ３０８）、消費金額の算出が開始される（ステップＳ４０１）と共に、消費金額の表示が可能となる（ステップＳ４０２）。暗証番号設定時においては、消費金額は０円で表示される。このとき、残額が１００００円であるとする。遊技媒体として消費された金額に応じて、消費金額は更新される。
【０２５４】
残額０且つ持玉０となったとき、更に入金があると、消費金額の表示を継続するか否かを選択するための選択画面が表示される（ステップＳ４１０）。図２６の上図に示す如く、遊技者が表示の継続を選択すると、消費金額として、これまでに消費された１００００円に、これ以降に消費される消費金額が積み上げられた額で表示される。遊技者が表示の継続を選択した以降に１００００円が消費されたとすると、消費金額は２００００円で表示される。
【０２５５】
一方、図２６の下図に示す如く、遊技者が表示の継続を選択しなかった場合は、消費金額表示は終了する（ステップＳ４１１）。
【０２５６】
以上の如く、第二実施形態に係る遊技媒体取扱装置１及びサーバ装置２（遊技用装置）は、
カード（記憶媒体）を受け入れ可能なカードリーダライタ１０４（受入手段）と、
前記カード（記憶媒体）の識別情報を読み込むカードリーダライタ１０４（記憶媒体情報読込手段）と、
遊技媒体として消費された消費金額を表示可能なタッチパネルＬＣＤ１６（表示手段）と、
前記消費金額と前記識別情報とを対応付ける制御部１００（対応付け手段）と、
遊技者から操作を受け付けるタッチパネルＬＣＤ１６（受付手段）と、
遊技者の操作に応じて前記タッチパネルＬＣＤ１６（受付手段）が受け入れた前記カード（記憶媒体）をロックすると共に、前記カード（記憶媒体）がロックされていないときは前記識別情報に対応付けられた前記消費金額を表示せず、前記カード（記憶媒体）がロックされているときは前記識別情報に対応付けられた前記消費金額を表示可能とする制御部１００（制御手段）と、を具備するものである。
【０２５７】
このような構成により、消費金額を表示するか否かを遊技者が選択することができ、遊技者に対して有益な遊技媒体取扱装置１及びサーバ装置２を提供することができる。
【０２５８】
具体的には、遊技者は、カードロックのための暗証番号（認証情報）を設定（入力）することで、消費金額を表示可能とすることができる。また、消費金額情報は識別情報と対応付けられて記憶されているので、遊技者は、残額が０且つ持玉が０になった後に入金した場合でも、消費金額の合計を知ることができる。
【０２５９】
また、第二実施形態に係る遊技媒体取扱装置１及びサーバ装置２（遊技用装置）は、
前記カード（記憶媒体）がロックされた状態において、入金額の残額及び前記遊技媒体

の残数が共に０であると判断され、その後に入金があったと判断されると、前記消費金額の表示を継続するか否かを選択するための選択画面を前記タッチパネルＬＣＤ１６（表示手段）に表示し、
遊技者が前記消費金額の表示を継続させることを選択した場合、前記消費金額を継続して表示し、
遊技者が前記消費金額の表示を継続させないことを選択した場合、前記消費金額の表示を終了すると共に、前記カード（記憶媒体）のロックを解除するものである。
【０２６０】
このような構成により、遊技者が消費金額を引き継ぐかどうかを選択することができる。
【０２６１】
具体的には、引き続き遊技を行う遊技者が入金した場合は、消費金額表示の継続を選択することができる。一方、他の遊技者が入金した場合は、消費金額表示の終了を選択することで、前の遊技者の消費金額が表示されないようにすることができる。
【０２６２】
また、第二実施形態に係る遊技媒体取扱装置１及びサーバ装置２（遊技用装置）は、
前記カード（記憶媒体）がロックされると、ロックされたことを示すロックフラグを当該カード（記憶媒体）に付加し、
前記ロックフラグが付加された前記カード（記憶媒体）が前記カードリーダライタ１０４（受入手段）に受け入れられると、前記タッチパネルＬＣＤ１６（受付手段）において操作をしなくても、前記カード（記憶媒体）をロックすると共に、前記消費金額を表示可能とするものである。
【０２６３】
このような構成により、他の遊技機３で遊技を行っても（台移動しても）ロック操作なしで消費金額を表示できる。
【０２６４】
具体的には、ロックフラグが付加されたカード（記憶媒体）を返却処理により受け取った遊技者は、当該カードを使用して他の遊技機３で遊技を行う場合、カードロックの操作（具体的には暗証番号の入力）を行わなくても、消費金額を知ることができる。
【０２６５】
以上、本発明の第二実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。
【０２６６】
例えば、第二実施形態においては、カードロックのための暗証番号を設定することで消費金額の表示を可能とするものとしたが（つまり、カードロックのための暗証番号と消費金額の表示のための暗証番号を同一のものとしたが）、消費金額の表示のための暗証番号をカードロックとは別に設定するようにしてもよい。
【０２６７】
また、第二実施形態においては、認証情報として暗証番号を使用するものとしたが、本発明の認証情報はこれに限定されず、カメラ部１７により検出された遊技者のフェイシャルデータや指紋認証データ等の、遊技者を認証できる任意の情報を認証情報として使用することができる。
【０２６８】
また、第二実施形態においては、暗証番号（認証情報）、カードの識別情報及び消費金額を、互いに対応付けて記憶部２０２に記憶するものとしたが、カードの記憶部に記憶するものであってもよく、遊技媒体取扱装置１の記憶部１０３に記憶するものであってもよい。
【０２６９】
また、第二実施形態においては、カードのロックフラグがオンであるか否かを判断して、ロックフラグがオンである場合、自動的にカードロックが行われるものとしたが、この

処理は必ずしも必要なものではない。

【０２７０】

次に、遊技媒体取扱装置１及びサーバ装置２により実行される消費金額の表示に関する制御フローの第三実施形態について、図２７及び図２８を用いて説明する。以下の処理によって、消費金額を表示するか否かを遊技者が選択することができ、また、遊技の途中で消費金額を表示させた場合でも、表示前の消費金額を知ることができる。

【０２７１】

図２７は、第三実施形態における消費金額表示の設定処理を示すフローチャートである。制御部１００は、ステップＳ５０１において、入金又はカード挿入があったか否かを判断する。

【０２７２】

入金又はカード挿入があった場合（ステップＳ５０１で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ５０１からステップＳ５０２に処理を移して、カードのＩＣチップ（記憶部）に、入金があったことを示す入金フラグが付加されているか（入金フラグがオンであるか）否かを判断する。

【０２７３】

入金フラグが付加されていなかった場合（ステップＳ５０２で「ＮＯ」）、制御部１００は、ステップＳ５０２からステップＳ５０３に処理を移して、カードのＩＣチップ（記憶部）に入金フラグを付加する（入金フラグをオンにする）。なお、制御部１００は、入金があったと判断すると、遊技媒体取扱装置１に貯溜された計数カードを、カードリーダライタ１０４によって読み込み可能な位置に配置するように、遊技媒体取扱装置１の構成部材（不図示）を制御する。そして、当該ステップＳ５０２において入金フラグが付加されるカードは、入金があった場合にカードリーダライタ１０４に配置された計数カードと、カード挿入口１４に挿入されたカード（計数カード又は会員カード）とを含むものである。

【０２７４】

なお、ステップＳ５０１において否定結果となった場合、及びステップＳ５０２において肯定結果となった場合は、最初のステップ（ステップＳ５０１）に処理を戻す。

【０２７５】

図２８は、第三実施形態における消費金額表示の処理を示すフローチャートである。なお、図２８に示すフローチャートは、図２７に示した消費金額表示の設定処理（入金フラグの付加）が行われたことを前提とするものである。

【０２７６】

入金フラグがオンになると、制御部１００は、ステップＳ６０１において、入金額のうち遊技媒体としてカードロック以降に消費される金額（消費金額）及び残額（入金額から消費金額を引いた額）を算出し始める（算出する）。制御部１００は、入金フラグがオンになった時点以降に消費された累計金額を消費金額として算出する。制御部１００は、ＩＦ１１０及びＩＦ２７０を介して、当該消費金額の情報（消費金額情報）及び当該残額の情報（残額情報）をサーバ装置２へ送信する。制御部２０１は、当該消費金額情報及び当該残額情報を計数カードの識別情報と対応付けて、記憶部２０２に記憶（更新）させる。当該消費金額情報及び当該残額情報は、遊技球の貸出（払出）処理がなされる度に更新される。

【０２７７】

次いで、制御部１００は、ステップＳ６０１からステップＳ６０２に処理を移して、タッチパネルＬＣＤ１６に、消費金額を表示させる否かを選択するための選択画面を表示させる。

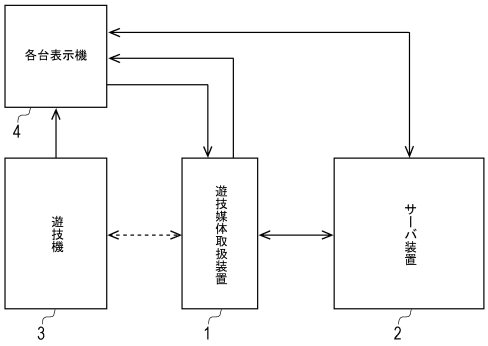
【０２７８】

遊技者が消費金額の表示を選択した場合（ステップＳ６０２で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ６０２からステップＳ６０３に処理を移して、タッチパネルＬＣＤ１６に消費金額を表示可能とする。

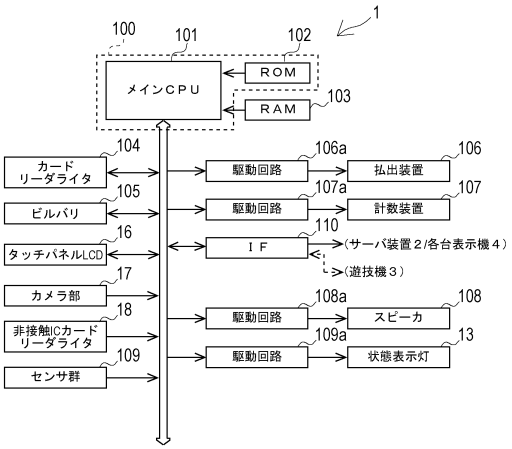
【０２７９】
次いで、制御部１００は、ステップＳ６０３からステップＳ６０４に処理を移して、遊技者から消費金額の表示を終了するよう指示があったかどうかを判断する。
【０２８０】
遊技者から消費金額の表示を終了するよう指示があった場合（ステップＳ６０４で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ６０４からステップＳ６０５に処理を移して、カードのＩＣチップ（記憶部）に記憶された入金フラグをオフにすると共に、消費金額の表示を終了させる（表示をできないようにする）。
【０２８１】
一方、遊技者から消費金額表示の終了指示がなかった場合（ステップＳ６０４で「ＮＯ」）、制御部１００は、ステップＳ６０４からステップＳ６０６に処理を移して、遊技者からカードの返却要求があったか否かを判断する。
【０２８２】
遊技者からカードの返却要求があった場合（ステップＳ６０６で「ＹＥＳ」）、制御部１００は、ステップＳ６０６からステップＳ６０７に処理を移して、カードのＩＣチップ（記憶部）に記憶された入金フラグをオフにして消費金額の表示を終了させる（表示をできないようにする）と共に、カードが返却されるようにカードリーダライタ１０４を制御する。
【０２８３】
入金フラグがオフになると、制御部１００は、ステップＳ６０５又はステップＳ６０７からステップＳ６０８に処理を移して、消費金額の算出を終了する。
【０２８４】
なお、制御部１００は、ステップＳ６０２及びステップＳ６０６において否定結果となった場合は、いずれも最初のステップ（ステップＳ６０１）に処理を戻す。
【０２８５】
次に、第三実施形態における消費金額表示の一例を示すタイムチャートについて、図２９を用いて説明する。
【０２８６】
図２９は、第三実施形態における消費金額表示の一例を示すタイムチャートである。一人目の遊技者が入金又はカード挿入すると、入金フラグがオンになり（ステップＳ５０２）、消費金額の算出が開始される（ステップＳ６０１）。入金フラグがオンになってから５０００円消費した後に消費金額の表示を選択すると、消費金額は５０００円で表示される。
【０２８７】
その後、遊技者がカードの返却又は消費金額表示の終了を選択すると、入金フラグはオフになり（ステップＳ６０５又はステップＳ６０７）、消費金額の算出は終了する（ステップＳ６０８）。
【０２８８】
次いで、二人目の遊技者が入金又はカード挿入すると、再び入金フラグがオンになり、消費金額の算出が開始される。営業終了時には入金フラグがオフになり、消費金額表示は終了する。
【０２８９】
以上の如く、第三実施形態に係る遊技媒体取扱装置１及びサーバ装置２（遊技用装置）は、
消費金額を表示可能なタッチパネルＬＣＤ１６（表示手段）と、
前記タッチパネルＬＣＤ１６（表示手段）に前記消費金額を表示するか否かを選択するためのタッチパネルＬＣＤ１６（表示選択手段）と、
入金又はカード（記憶媒体）の受け付けがあったと判断されたときから、前記タッチパネルＬＣＤ１６（表示手段）で表示させる前記消費金額の算出を行い、遊技者の選択に応じて前記タッチパネルＬＣＤ１６（表示手段）で前記消費金額の表示を行うように制御す

る制御部１００（制御手段）と、
を備え、
前記タッチパネルＬＣＤ１６（表示選択手段）において前記タッチパネルＬＣＤ１６（表示手段）に前記消費金額が表示されないように選択すると、前記消費金額の算出を終了すると共に前記消費金額の表示を終了するものである。
【０２９０】
このような構成により、消費金額を表示するか否かを遊技者が選択することができ、遊技者に対して有益な遊技媒体取扱装置１及びサーバ装置２を提供することができる。また、次に遊技を行う遊技者に消費金額を知られるのを防止することができる。
【０２９１】
具体的には、遊技者の選択により、入金又はカードが受け付けられたときからの消費金額を表示可能とすることができる。よって、遊技者は、遊技の途中で消費金額を表示させた場合でも、表示前の消費金額を知ることができる。また、遊技者の選択により消費金額の表示を終了できるので、次にその遊技機３で遊技を行う他の遊技者に消費金額を知られるのを防止することができる。また、当該他の遊技者が前の遊技者の消費金額を自分の消費金額と混同するのを防止することができる。
【０２９２】
また、第三実施形態に係る遊技媒体取扱装置１及びサーバ装置２（遊技用装置）は、
遊技者から前記カード（記憶媒体）の返却指示を受けると、前記カード（記憶媒体）を排出すると共に前記消費金額の表示を終了させるものである。
【０２９３】
このような構成により、次に遊技を行う遊技者に消費金額を知られるのを防止することができる。
【０２９４】
具体的には、カードの返却指示があると消費金額の表示が終了するので、次にその遊技機３で遊技を行う他の遊技者に消費金額を知られるのを防止することができる。また、当該他の遊技者が前の遊技者の消費金額を自分の消費金額と混同するのを防止することができる。
【０２９５】
以上、本発明の第三実施形態を説明したが、本発明は上記構成に限定されるものではなく、特許請求の範囲に記載された発明の範囲内で種々の変更が可能である。
【０２９６】
例えば、第三実施形態においては、カードの識別情報及び消費金額を、互いに対応付けて記憶部２０２に記憶するものとしたが、カードの記憶部に記憶するものであってもよく、遊技媒体取扱装置１の記憶部１０３に記憶するものであってもよい。
【０２９７】
また、カードロックの際に使用する暗証番号は、遊技媒体取扱装置、各台表示機、サーバ装置、計数カード、会員カードに記憶させることが可能であってもよい。また、定期的（一定期間経過すると）に暗証番号の設定を行うこと（変更を促すこと）が可能であってもよい。
【符号の説明】
【０２９８】
１　遊技媒体取扱装置
２　サーバ装置
１３　状態表示灯
１６　タッチパネルＬＣＤ
１００　制御部
１０３　記憶部
２０１　制御部
２０２　記憶部

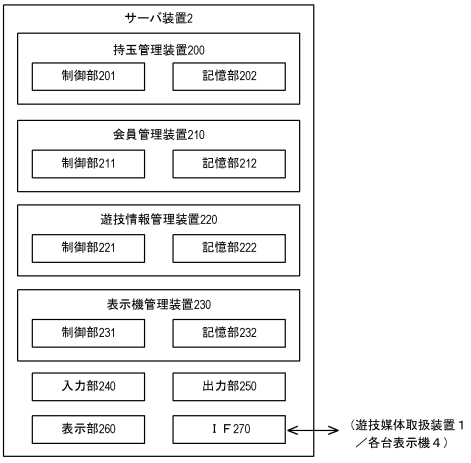
【図１】


各台表示機
4
遊技機
3
遊技媒体取扱装置
1
サーバ装置
2

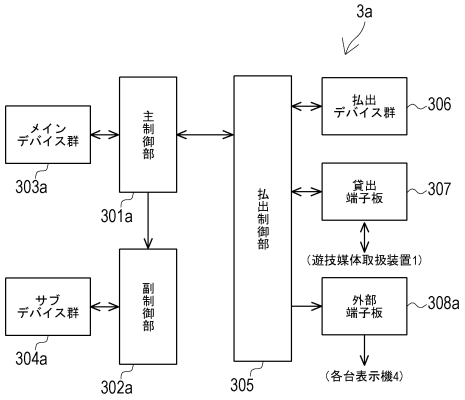
【図２】


1
100
101
102
メインCPU
ROM
RAM
103
カードリーダライタ
104
ビルバリ
105
タッチパネルLCD
16
カメラ部
17
非接触ICカードリーダライタ
18
センサ群
109
駆動回路
106a
払出装置
106
駆動回路
107a
計数装置
107
ＩＦ
110
（サーバ装置２/各台表示機４）
（遊技機３）
駆動回路
108a
スピーカ
108
駆動回路
109a
状態表示灯
13

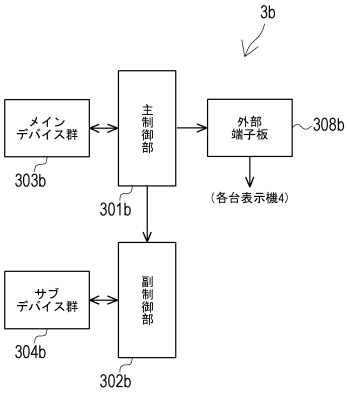
【図３】


サーバ装置2
持玉管理装置200
制御部201
記憶部202
会員管理装置210
制御部211
記憶部212
遊技情報管理装置220
制御部221
記憶部222
表示機管理装置230
制御部231
記憶部232
入力部240
出力部250
表示部260
ＩＦ270
（遊技媒体取扱装置１／各台表示機４）

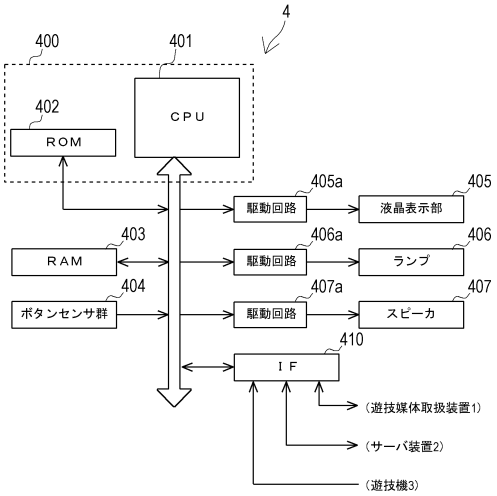
【図４】


3a
メインデバイス群
303a
主制御部
301a
サブデバイス群
304a
副制御部
302a
払出制御部
305
払出デバイス群
306
貸出端子板
307
（遊技媒体取扱装置1）
外部端子板
308a
（各台表示機4）

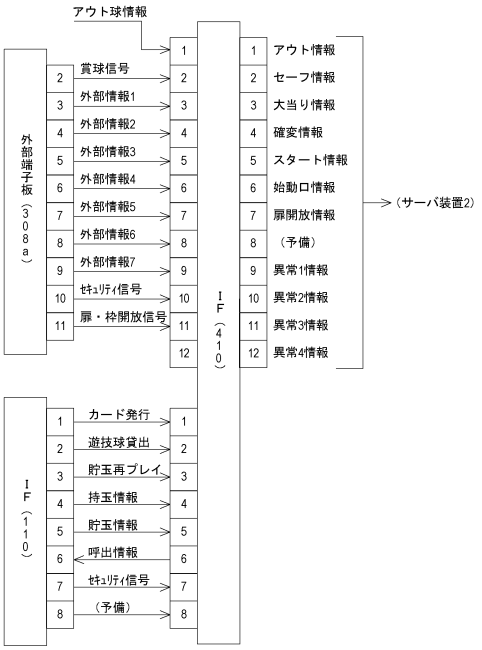
【図５】


3b
メイン
デバイス群
303b
主
制
御
部
301b
外部
端子板
308b
（各台表示機4）
サブ
デバイス群
304b
副
制
御
部
302b

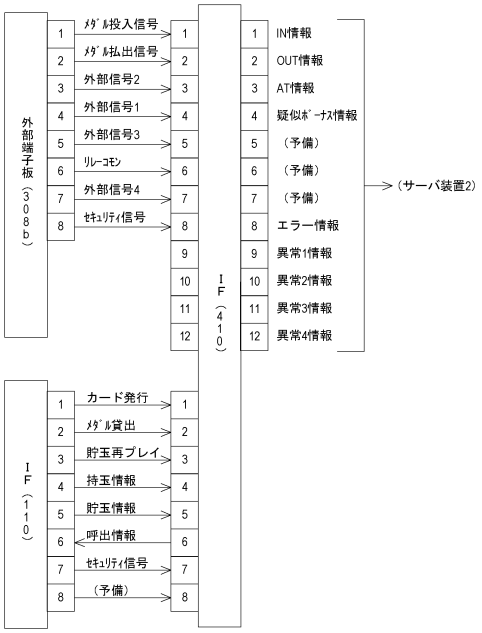
【図６】


4
400
401
CPU
402
ROM
RAM
403
ボタンセンサ群
404
405a
駆動回路
液晶表示部
405
406a
駆動回路
ランプ
406
407a
駆動回路
スピーカ
407
410
ＩＦ
（遊技媒体取扱装置1）
（サーバ装置2）
（遊技機3）

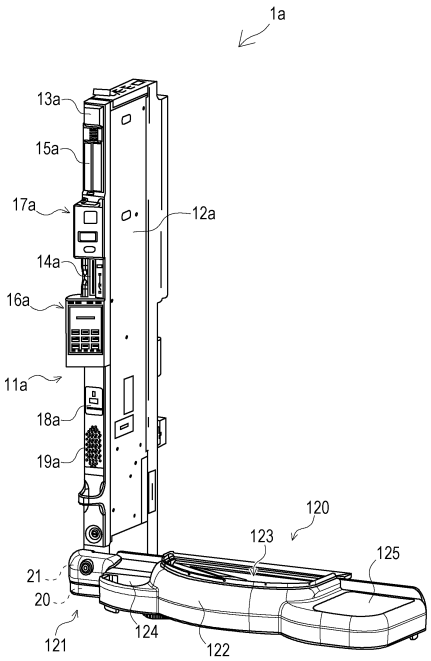
【図７】


アウト球情報
外部端子板（308a）
賞球信号
外部情報1
外部情報2
外部情報3
外部情報4
外部情報5
外部情報6
外部情報7
ｾｷｭﾘﾃｨ信号
扉・枠開放信号
ＩＦ（410）
アウト情報
セーフ情報
大当り情報
確変情報
スタート情報
始動口情報
扉開放情報
（予備）
異常1情報
異常2情報
異常3情報
異常4情報
（サーバ装置2）
ＩＦ（110）
カード発行
遊技球貸出
貯玉再プレイ
持玉情報
貯玉情報
呼出情報
ｾｷｭﾘﾃｨ信号
（予備）

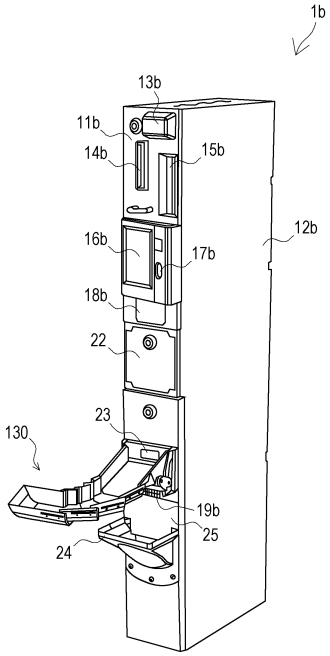
【図８】


外部端子板（308b）
ﾒﾀﾞﾙ投入信号
ﾒﾀﾞﾙ払出信号
外部信号2
外部信号1
外部信号3
ﾘﾚｰｺﾓﾝ
外部信号4
ｾｷｭﾘﾃｨ信号
ＩＦ（410）
IN情報
OUT情報
AT情報
疑似ﾎﾞｰﾅｽ情報
（予備）
（予備）
（予備）
エラー情報
異常1情報
異常2情報
異常3情報
異常4情報
（サーバ装置2）
ＩＦ（110）
カード発行
ﾒﾀﾞﾙ貸出
貯玉再プレイ
持玉情報
貯玉情報
呼出情報
ｾｷｭﾘﾃｨ信号
（予備）

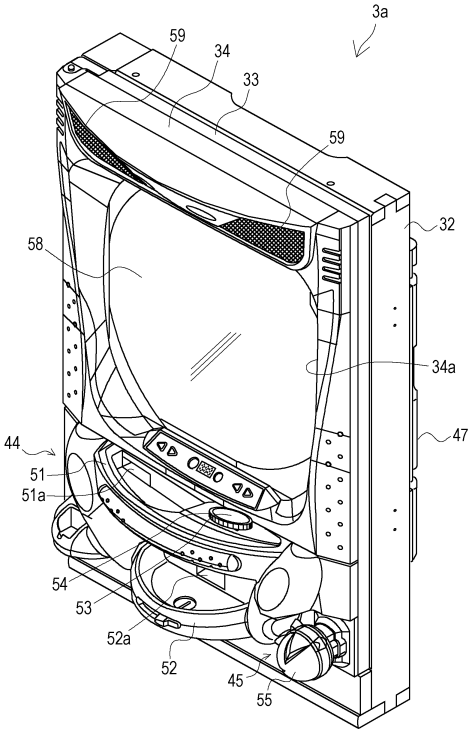
【図９】



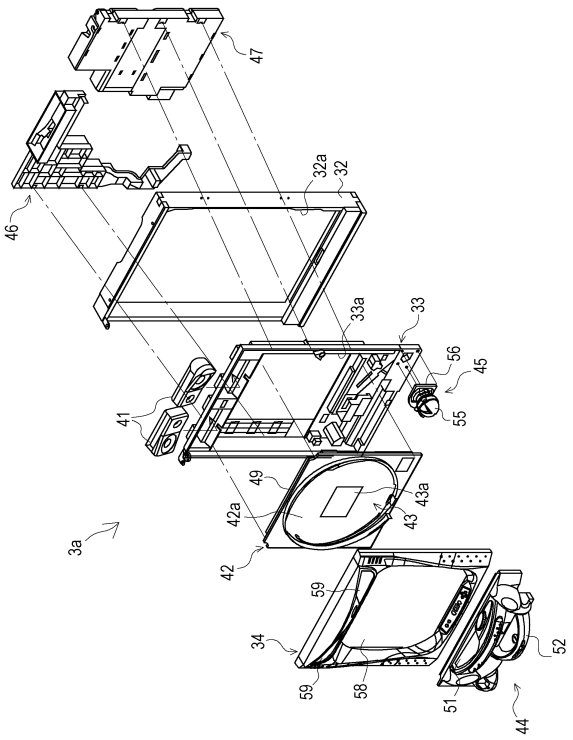
【図１０】



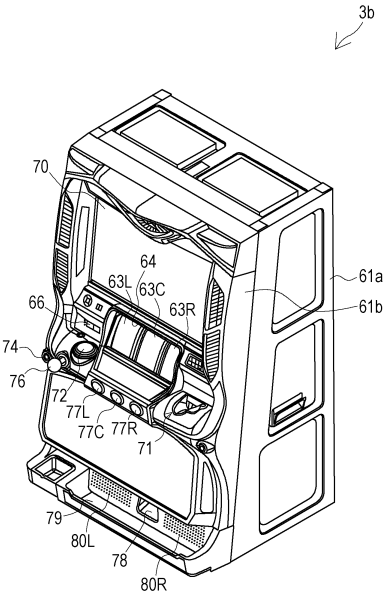
【図１１】



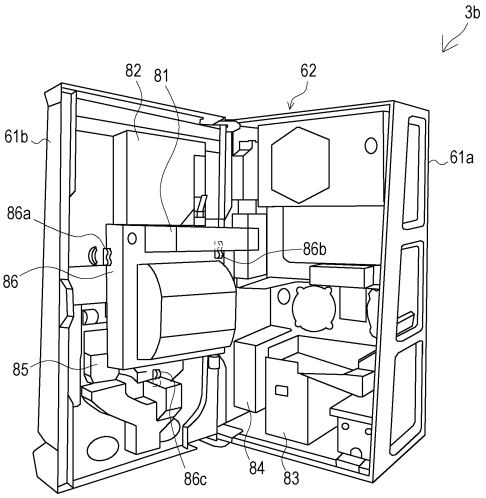
【図１２】



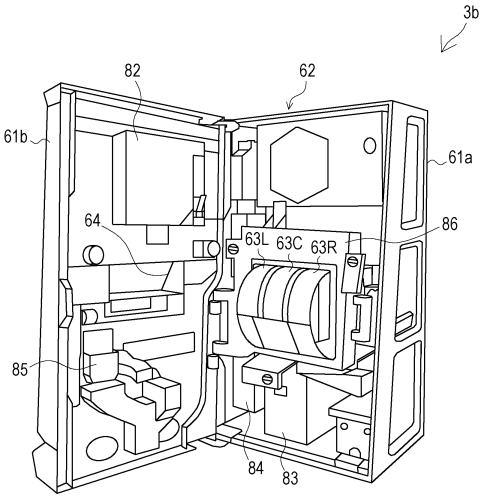
【図１３】



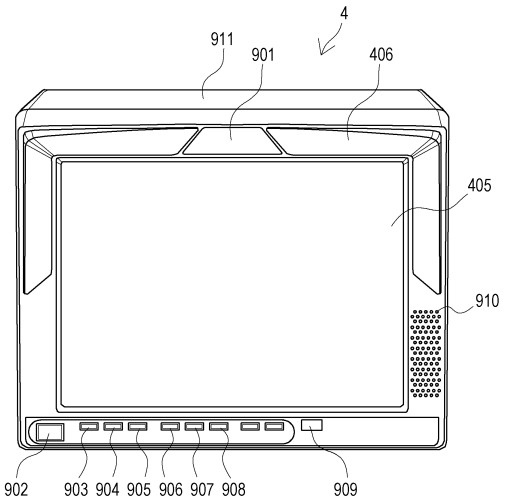
【図１４】



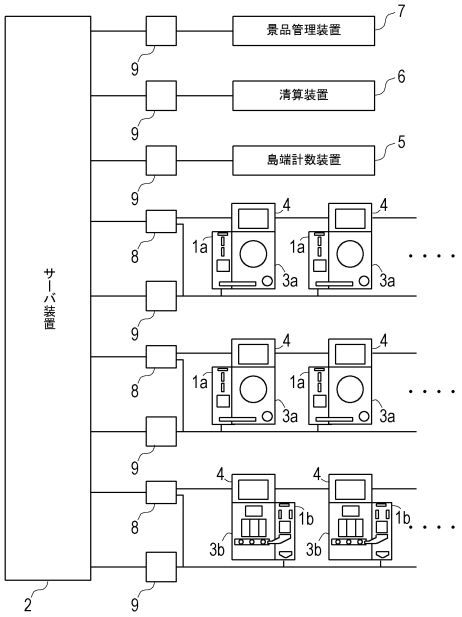
【図１５】



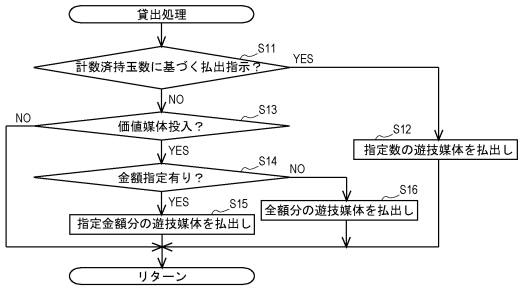
【図１６】



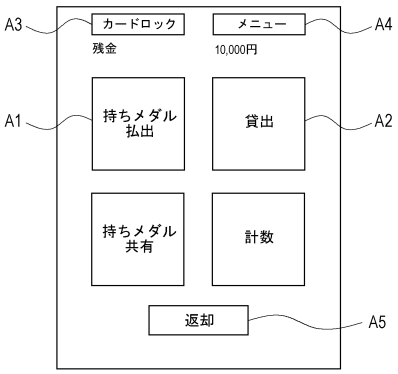
【図１７】



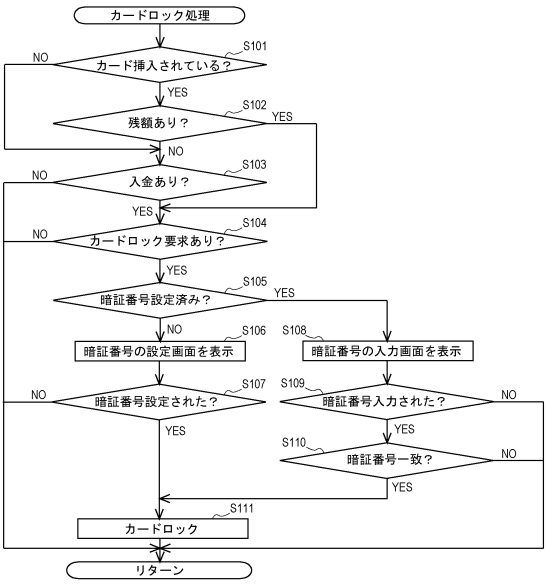
【図１８】



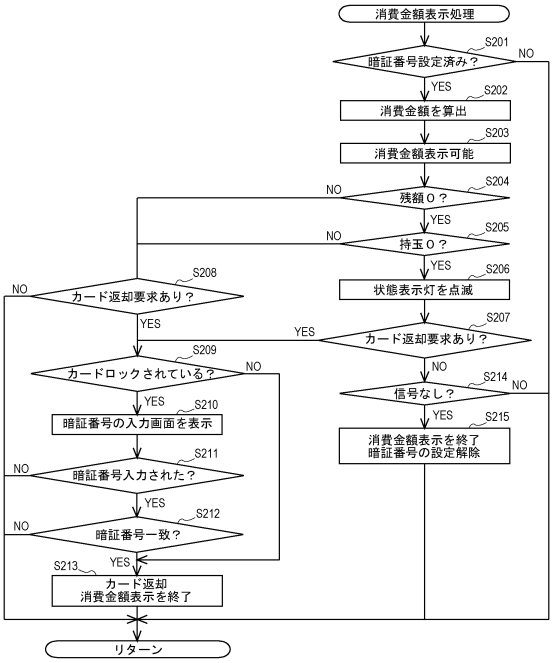
【図１９】



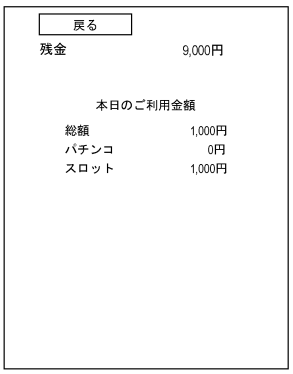
【図２０】



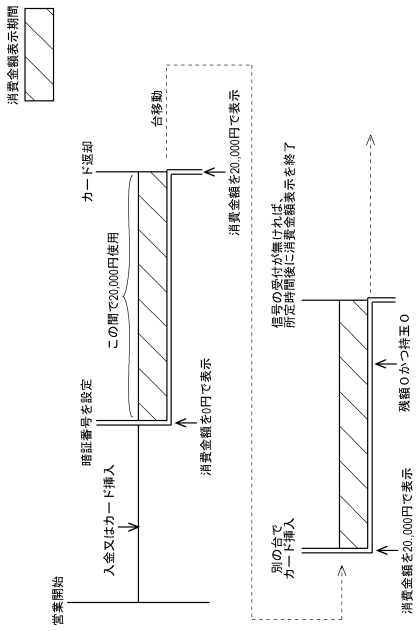
【図２１】



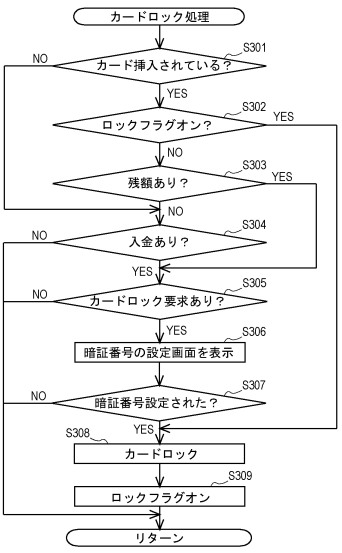
【図２２】



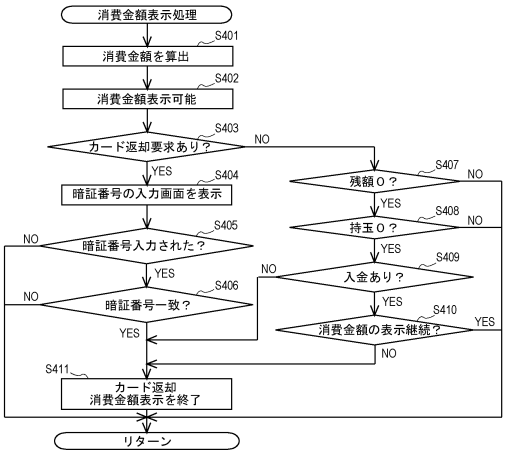
【図２３】



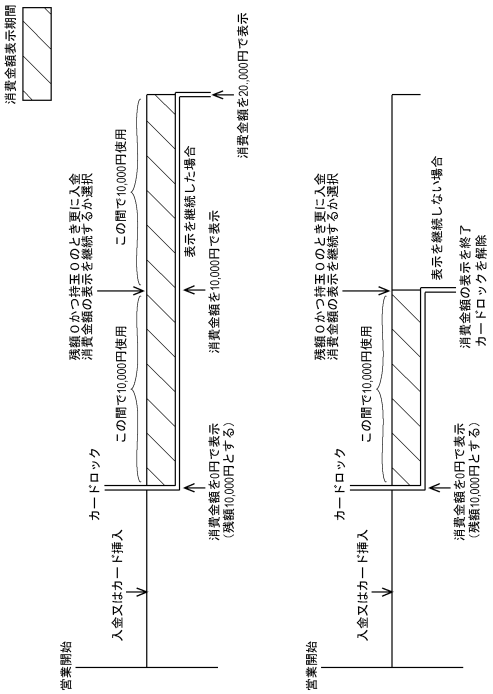
【図２４】



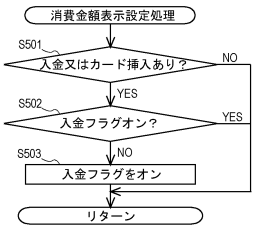
【図２５】



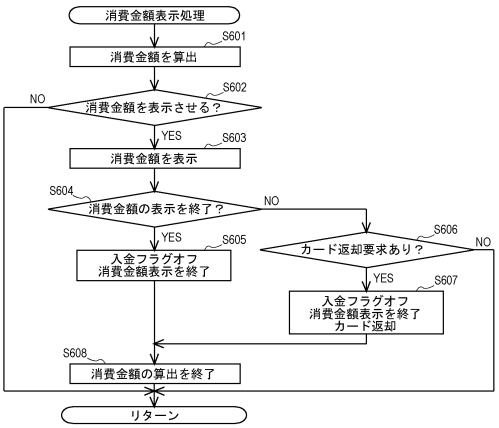
【図２６】



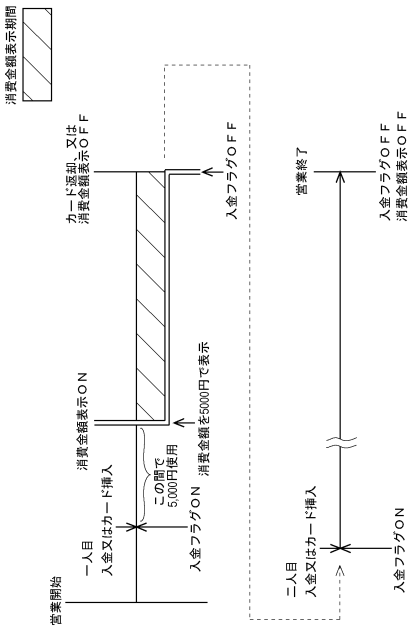
【図２７】



【図２８】



【図２９】


消費金額表示期間
営業開始
一人目
入金又はカード挿入
消費金額表示ＯＮ
この間で
5,000円使用
入金フラグＯＮ
消費金額を5000円で表示
カード返却、又は
消費金額表示ＯＦＦ
入金フラグＯＦＦ
二人目
入金又はカード挿入
営業終了
入金フラグＯＦＦ
消費金額表示ＯＦＦ
入金フラグＯＮ

フロントページの続き

(56)参考文献 特開平８－１１７４２４（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－２９６３８（ＪＰ，Ａ）
特開２００２－２００２８３（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ５／０４
Ａ６３Ｆ７／０２